BEEP! MEGADRIVE

POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 2月号 FEBRUARY

平成2年6月16日第三種郵便物認可
SOFT BANK MONTHLY
1994年2月1日発行（毎月1回1日発行）第10巻2号通巻110号

ビープ! ▶メガドライブ◀ 490 YEN

SEGA春の新作大集合!

- 新創世記ラグナセンティ
- アウトランナーズ
- エターナルチャンピオン
- ヘブンリィ・シンフォニー
- ゲームのかんづめ
- アフターハルマゲドン外伝
- ウイング・コマンダー

MEGA-CD PRESS

- マイクロコズム
- ハイムドール
- ダンジョンマスター2
- 真・女神転生
- うる星やつら
- ベア・ナックルⅢ
- 幽☆遊☆白書外伝
- 龍虎の拳
- バンパイアキラー
- フラッシュバック
- エアーマネジメントⅡ
- ジェネラル・カオス大混戦
- COOL SPOT

特集 '93年メガドライブ・アカデミー賞受賞作品発表!

投票総数4,316 読者が選んだ'93年ベストソフトは!?

特別企画
緊急提言 SEGA SPORTSを闘え!
I LOVE! ディズニーゲーム

綴じ込み付録
SWITCH ON! TENGEN GAME
100%テンゲン素材 ヴィ・ファイヴなどテンゲンの17タイトルを大紹介!

続報! セガ次世代ゲーム機 サターン

MEGADRIVE ACADEMY AWARD

無敵の龍

龍虎

Anybody knows noth
There was a Dragon. There was a Tiger

ART OF F

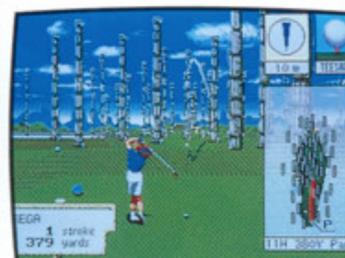
メガドライブ専
龍虎
1月14日発売予

比類なき2人の武闘家

NEW 3D GOLF SUMULATION

Devil's Course™

メガドライブ専用ゲームソフト
デビルズコース
1月21日発売予定 8,800円

時空を超えた遥かなる聖地に、究極のゴルフゲーム「デビルズコース」現わる。
3Dゴルフゲームのニュージャンルここに完成。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1(お客様相談センター)
フリーダイヤル0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)

最強の虎

の拳™

ning about this power.
r. They were the strongest in the world!

FIGHTING

用ゲームソフト
の拳
予定 8,800円

家が怒りの炎と化す!!

アーケード・パワー炸烈!!

アーケード・パワースティック
12月17日発売予定 6,800円

コンパクトになった
16BIT高性能マシン

MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中 12,800円

GAME GEAR ゲームギア

あの“アラジン”が映画さながらのアクションで登場！

アラジンがひと目で心を奪われたジャスミンはなんとその国のお姫様。数々の困難を乗り越えアラジンのジャスミンへの思いは届くか…は、きみのプレイにかかっている。

話題のスーパーアクションゲーム登場!!

貧しい青年アラジンが、
魔法のランプの魔人
ジーニーの力で、お姫様の
ジャスミンの心をとらえようと
したまではよかったのですが……。
愛と感動で大ヒットした映画とシーンを、
ディズニースタジオの入念なチェックと美しい
BGMで忠実に再現。夢のようなディズニー映画
の世界がゲームギアで楽しめます。

Disney's Aladdin

アラジン

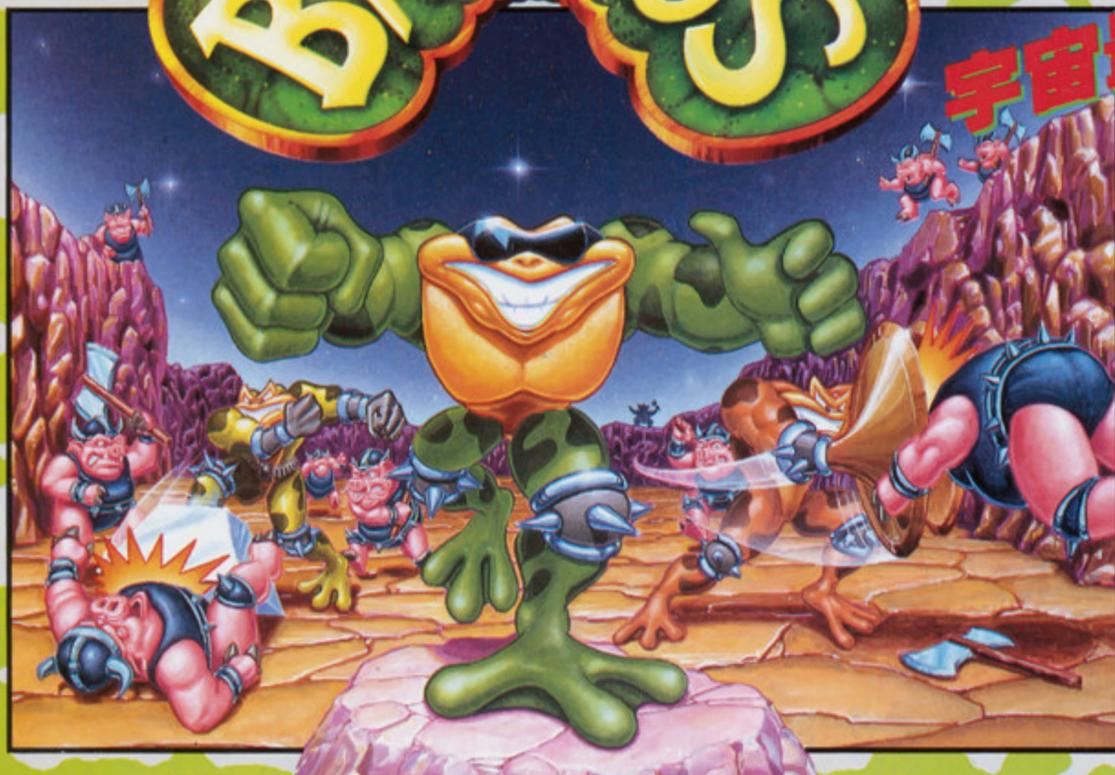
3月発売予定　価格3,800円（予価）
アクションゲーム

※本商品はウォルト・ディズニー・エンタプライズ株式会社との契約により、
ディズニーの著作権を使用して株セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く）

●表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

BATTLETOADS

宇宙最強のカエル戦士
バトルトードだ！

王女が連れ去られちまった！
オレの仲間も一緒らしい。
よーしこうなりゃオレ一人でも乗り込んでやるぜ！

TRADEWEST
RARE

バトルトード

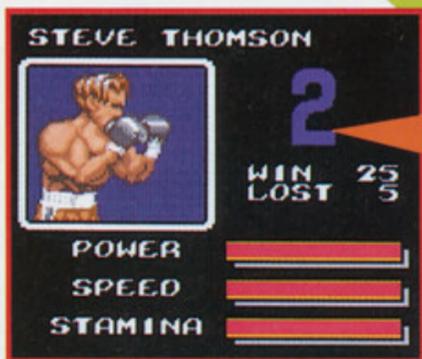
1月14日発売予定　3,800円（予価）アクションゲーム

RIDDICK★BOWE BOXING

チャンプへの道は長く険しい！

STEVE THOMSON 2
WIN 25 LOST 5
POWER
SPEED
STAMINA

TIME 1:01 RD 1/12
JOHN MACMEEGAN WINS BY KO

デビュー戦。勝つ。次の相手。勝つ。それより強いヤツにも勝つ。大勢の相手に勝って、最後に戦う男……それがリディック・ボウだ。

リディック・ボウ ボクシング

1月21日発売予定　3,800円（予価）
スポーツゲーム　2人通信プレイ可能

"ソニック&テイルズ"パック

おなじみ"かっとびソニック"のシリーズ最新作がセットになったスペシャルパック！

大好評発売中！

ゲームギア +1 プラスワン
スペシャルプライス 15,800円（参考売価）

ゲームギア本体と人気のソフトがセットになった大好評の「ゲームギアプラスワン」に2種類の新しい仲間が増えました。

"ミッキーマウスの魔法のクリスタル"パック

ディズニーキャラクターシリーズの名作「ミッキーマウスの魔法のクリスタル」がセットになったドリームパック。

セガジョイジョイテレフォン
新作ゲームソフトや楽しい情報を、みんなにお知らせするセガからのホットラインだよ。

札　幌 011-842-8181	東　京 03-3743-8181	大　阪 06-333-8181
福　岡 092-521-8181	名古屋 052-704-8181	広　島 082-292-8181
仙　台 022-285-8181		

※電話番号をよく確めて、正しくかけてください。

いつでもどこでもカラーが楽しいゲームギア

●画面はハメコミ合成です。
●テレビチューナーパックは別売りです。

ギャグの殿堂、笑いの宝庫、

みんなで行こう国会へ!!

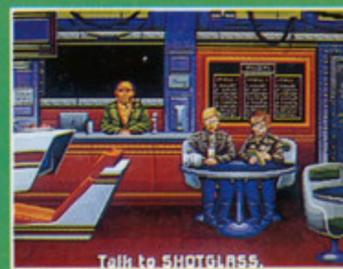
摩訶不思議な政治世界の
ウラオモテを、
いしいひさいちの痛烈ギャグで
シミュレーション!

実業家
国土庁の役人
「何？ 道路のホ装の件でワシに相談じゃと？ バカモン、その程度のことは自分でなんとかせい！」

汝、世賀太郎よ。
其方に天命をつかわす。
この町に、国田会一郎という男

実業家
A国大使館
条約のある部屋に行く
「アノネ、大使、今、トテモ忙シイ。会エナイネ。バイバイ．．」

いしい ひさいちの
大政界

メガ-CDディスク 1月28日発売予定 7,800円

ウイングコマンダー

Talk to SHOTGLASS.

2月25日発売予定
価格未定

コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中 12,800円

メガドライブのニューハイパー
アタッチメント
MEGA-CD 2
メガ-CD2
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
好評発売中 29,800円

6Bコードレス・
パッド搭載
一体型ゲームマシン
ビクター
WONDERMEGA
RG-M2
Victor JVC
日本ビクター株式会社
＊JVCは、日本ビクターの世界ブランドです
好評発売中 59,800円

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

セガジョイジョイテレフォン
新作ゲームソフトや楽しい情報を、
みんなにお知らせするセガからの
ホットラインだよ。

札幌011-842-8181 東京03-3743-8181 仙台022-285-8181 名古屋052-704-8181
大阪06-333-8181 広島082-292-8181 福岡092-521-8181
※電話番号をよく確めて、正しくかけてください。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)

KONAMI

激戦必至。

“これぞバスケ”と思わせるスピーディでエキサイティングなゲーム展開。
“豪快にして爽快”プロ顔負けスーパーダンクの応酬。
まさにスピードとパワーが爆発する白熱バトル——
モウ興奮八止マラナイ。

ハイパーダンク

HYPERDUNK™
THE PLAYOFF EDITION

●専用マルチタップ使用で最大8人の同時プレイ可能。チームプレイも楽しめる。
●PCMシステムによる臨場感あふれるサウンド効果が、ゲームを更に過熱する。

3月発売予定
定価8,800円(税別)

16メガ

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE

コナミ株式会社

本　　社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

GAME ARTS

うる星やつら

―ディア マイ フレンズ―

MEGA DRIVE MEGA CD

MEGA-CD専用

祝！ メガCDゲーム化

（記念パーティー会場より）

●「うる星やつら」レギュラーキャラ総出演！その数なんと120人（種類）!!!! ●ゲーム・デモ画面とも豊富なアニメ処理を駆使！●ゲーム内にあの友引町を再現！ 君はその全てを見る事ができるか？●完全音声対応●セガマウス対応

★発売日未定★7,800円（予価）★

GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

世界の均衡揺らぐ時、悪夢の扉が開かれる!

前作以上にリアルさが増し、モンスターの思考にAIを搭載したことによる戦略性を重視した戦闘画面、そして石壁の地下牢のみならず、雨や落雷などの自然現象も表現された迫力の野外シーンや、異次元空間といった壮大なスケールによる3DリアルタイムRPG。

もう一つの現実世界

Dungeon Master II SKULLKEEP

庭園のかなたに不気味な城が。
石牢のダンジョンだけではなく、3Dの野外シーンも数多く登場します

アイテム類は売買でも手に入る。
アイテムは拾うだけではなく、モンスターの商人から武器や防具類の売買が出来ます

モンスターが更に強敵になった!
モンスターにAIを搭載したため、より戦略的な戦いが必要となっています。まさに迫力の戦闘シーンが展開されます

スパイを使って迷宮の奥へ・・・
右画面マップ上に指定した場所へスパイモンスターを偵察に送り込んだり、アイテムを取りに行かせることができます

ダンジョン・マスターII スカルキープ

3月発売予定
メガ-CD ¥8,800(税別)

セガマウス対応

FTL

発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷2-18-16 問い合わせ番号 TEL.03(3423)9269

超ミクロ世界の人体内バトルが、今はじまる!!

全編にフラクタル・エンジンを使用した超リアルな映像。グラフィックワークステーションによる迫力の3Dアニメーション!

2051年、β星系惑星ボーダーでは、
巨大会社サイバーテック社とアクシオン社が熾烈な覇権争いをしていた
しかし近い将来、サイバーテック社が勝利をものにするのは明白であった
反撃を試みるアクシオン社は、密かに陰謀を企み、
サイバーテック社の社長の脳に、
ミクロ化したマインドコントロール・ユニットを埋め込んだ
それを取り除くために、戦場は社長の体内へと移されたのであった…

マイクロコズム

2月発売予定
メガ-CD ¥8,800(税別)

Victor

邪悪の神々の陰謀…。奪われた三種の神器を探し出せ!!

冒険、戦闘、そしてロマン。北欧神話をモチーフにした新たな神話世界を創造。壮大なスケールで繰り広げられる、アクションR・P・G登場!

主人公は神の命を受けたハイムドールとなり、
失われた三種の神器を神の手に奪回することが目的です。

■リアルタイムによる臨場感溢れるバトル・シーン
■クオータービュー方式を採用した斬新なマップ

ハイムドール

2月発売予定
メガ-CD ¥8,800(税別)

メガドライブ専用

MEGA DRIVE

ゲームの壁(カベ)を撃破(ゲキハ)する!

地上最強のコントロールパッド

達人 CONTROL PAD

これが最新兵器だ!

30発/秒連射機能

連射スピード切り換えスイッチ搭載

A、B、C、X、Y、Zの各ボタンに独立連射機能スイッチを装備。毎秒30発の連射と毎秒10発の連射ができます。

6ボタン

3ボタンのエミュレーションモードにも対応

6ボタンに対応していないソフトもプレイすることができます。

2段階スローモード

2段階スローモード付き

2段階スローモードを搭載し、スローモーションプレイの充実を図りました。スイッチ2で非常にスローに、スイッチ1でややスローになります。

START 2 1 SLOW TRIGGER

対応機種
- メガドライブ
- メガドライブ2
- テラドライブ
- ワンダーメガ

3,480円(税別)

絶賛発売中!

達人 CONTROL PAD

mumin 株式会社ムーミン

〒105 東京都港区芝1丁目11番11号 住友不動産芝ビル13階

こちらも好評発売中!

メガCDファンの常識!!

MEGA CD

FRESH MEGA-CD フレッシュクリーナー CLEANER

メガ・CD専用レンズクリーナー

クリアーな画面とサウンドに!

メガCDの迫力と性能を最高に引き出す、君の必須アイテムだ。

フレッシュクリーナー▶
3,000円(税別)

CONTENTS

カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　緑

続報 セガ・次世代機の最新情報をキャッチ

正式名称は SATURN サターンに決定か!?

セガ次世代機サターンの続報が舞い込んできた！　これまでの情報と大きく異なる事実も判明。現時点で判明しているスペックを大公開だ！

デュアルRISC CPUが64ビット級のパワーを発揮 CD-ROM+カートリッジ一体型でこの秋デビュー

昨年末に報道されたセガの次世代マシンの仕様がかなり固まってきたぞ。3DOが今春、そしてソニーのPS-Xがセガと同じくこの秋、そして任天堂が、来年秋に新世代ゲームマシンを市場に投入しようとしている今、セガとしても沈黙しているわけにはいかない。

これまでにも、日立との提携、DSPチップの搭載など、様々な情報が伝えられていたけれど、今回はさらに一歩進んで、ハードのアーキテクチュア（構造）やグラフィックスの仕様なども明らかになってきた。

まず、マシンの名前は噂どおり“サターン”になりそうだ。昨年末取材の時点ではコードネーム、つまり開発チームが使う愛称だったのだが、どうやらそれがそのまま商品名になるらしい。

サターンは、CPUに日立製の32ビットＲＩＳＣチップが用いられるのは、これまで伝えられていたとおり。しかも、これがデュアルCPU仕様になるという。つまり32ビットのRISCチップを２個搭載するのだ。さらにDSPやサウンドなど、全部で７つのプロセッサーを使用し、超高速な処理を実現する。

注目されるCD-ROMドライブだが、これは2倍速ドライブが採用される。噂されていた4倍速ドライブではなくなったわけだが、CD-ROMドライブ専用にプロセッサーを搭載することで、そのプロセッサーがある程度データを処理して、高速化を行うのだと思われる。

グラフィックス性能もかなりすごい。本格的な3Dグラフィックス機能を持ち、フルカラーのリアルな映像を生み出すことが可能なのだ。以前の取材時に比べポリゴン表示能力も90万/sec（計算値）と変更されている。ワイドビジョン対応や記録ができるリライタブルCD-ROMの構想も前回発表されたとおり。発売時期も今年の秋、価格は５万円以下を予定しているという点も変更はなさそうだが、ソフトの価格は、5,000〜10,000円を予定しているという新たな情報も流れてきた。ソフトは、CD-ROMだけでなくROMカートリッジも使うことができる。だからソフトメーカーにとっては、ゲームのタイプによってどちらのメディアを使うかを選択できることになる。

ともあれ、セガからの正式発表は少し先のようだが、今回の情報はラスベガスのCESで行われたセガのミーティングに基づいたものだ。かなり信頼できると考えていいぞ。

SATURNの由来は？

サターン（Saturn）とは英語で土星のこと。太陽系６番目の惑星だ。つまり、セガにとってSG-1000以来６番目のゲームマシンであり、宇宙的なイメージにちなんでつけられたとのこと。噂によれば、互換性を持つアーケード用基板のコードネームは、“タイタン（TITAN）”（土星の衛星）というらしい。

これにもとづいて言えば、メガドライブはジュピター（木星）？

サターン主要スペック

ＣＰＵ	メイン サウンド CD-ROM制御用	ＳＨ２(32ビットＲＩＳＣ)×２ 50ＭＩＰＳ 68ＥＣ000 ＳＨ１(32ビットＲＩＳＣ)
ＤＳＰ		24ビット
メモリ	ワークＲＡＭ ビデオＲＡＭ サウンドＲＡＭ CDバッファRAM ＩＰＬ　ＲＯＭ	16Ｍビット 12Ｍビット ４Ｍビット ４Ｍビット ４Ｍビット
グラフィック	同時発色数 パレット発色 その他	最大1,600万色 2,048色／1,024色 半透明演算あり
ＣＧ性能	ポリゴン数 各種エフェクト	90万／sec フラットシェーディング グーローシェーディング テクスチュアマッピング
スプライト		拡大縮小、回転・変形
スクロール（背景面）	面数	最大５面 ＸＹスクロール４面 横ラインスクロール４面 縦ＣＥＬＬスクロール２／４面 回転面２面 拡大縮小２面 ウインドウ２面
サウンド		ＰＣＭ音源　32ch ＯＲ ＦＭ音源　８ch

ここまでわかってきた!!
セガ・サターンのスペック

SATURN

アーキテクチュアは

今回の情報で最大のインパクトは、サターンは2つの心臓を持つ。つまりCPUを2つ搭載しているということ。

メガドライブの場合、知ってのとおり68000というモトローラ社製の16ビットCPUと8ビットのZ80を1つずつ搭載している。サターンに搭載されるCPUは、SH2というタイプの32ビットRISCチップで、メーカーは日立だ。

16ビットが32ビットになれば、単純に言って2倍の処理能力となる。さらに、そのチップが2台あるとなればそれだけでもメガドラの4倍以上の性能は確実だ。

しかも、サターンの場合そればかりではなく、RISCというタイプの高速なプロセッサーを採用しているのがポイントだ。

3DOやPS-X、任天堂の次期マシンにも採用されているRISCは、Reduced Instruction Set Computerの略で、日本語では縮小命令セットコンピュータと呼ばれる。内部構造を単純化することによって圧倒的な高速処理を実現しているのが特徴だ。

実際にサターンがどのくらい高速なのかというと、メインCPUの速度は50MIPS(MIPSとは1秒間に何百万回命令を実行できるかの数で、当然大きいほどよい。50MIPSならば毎秒5000万回の命令を実行できる)。現在かなり高速だといわれているパソコンでも20MIPS程度だから、その倍以上ということになる。

また、シンクロナスD-RAMというメモリの搭載も高速化に役立っている。ワークステーションなどで利用されている高速メモリで、家庭用機では初めて使われる。ビデオRAMなど合計36Mビット(4.5Mバイト)の過半数に、これが採用される見込みだ。

さらに、DSP(Digital Signal Processor)など補助的なチップと合わせて、全部で7つものプロセッサーが同時に並行して処理を行う仕組みになっている。これによってハイレベルなグラフィックやサウンドを処理できる。

SH2は、日立が開発した画像処理に優れたRISCコンピュータ。写真のSH1(SH7032)がベースになっている。

サターンは、こうしたアーキテクチュアによって、メインのCPUこそ32ビットだが、64ビット級の性能を生み出している。単なるスペックだけでは判断できない潜在的能力を秘めていると言えるだろう。

サウンドは

いくらグラフィックスがリアルであっても、音がチープだと気分が出ない。というわけでサウンドも当然、次世代マシンにふさわしく大幅に向上した仕様になっている。

まず、サウンドの処理を専門に受け持つCPUが用意されている。これが68000をベースにした68EC000というプロセッサーだ。つまり、メガドライブが能力をフルに使ってサウンドを発生させているに等しい。

その結果、PCM32チャンネルまたはFM8ボイスという豪華な仕様になった。はっきり言って、PCMが32チャンネルとCD-ROMがあれば不可能はない。ボーカルだろうがオーケストラだろうが、ゲーム中であらゆる音を使うことが可能になる。

CD-ROMドライブは

CD-ROMドライブは当初、4倍速になるのではという情報もあったが、2倍速タイプのものを採用。その代わり、ドライブ部分には本体のメインCPUとは別に専用のCPUが搭載され、“インテリジェントCDドライブ”と呼ばれるものになっている。使われるチップはSH2の兄弟にあたる日立製のSH1で、やはり超高性能のRISCプロセッサーだ。

編集部による
サターン予想図

カートリッジスロットは

サターンはCD-ROM専用のマシンではなく、カートリッジスロットも用意される。

ソフトメーカーとしては、ビデオ映像など大容量のデータが必要なゲームにはCD-ROMを、高速処理は必要だがデータそのものはそれほど多くないゲームならばカートリッジをというふうに使い分けができ、ソフトのバリエーションが広がることになる。もっとも、カートリッジでも最新の圧

このことから推測すると、CD-ROMには特殊なフォーマットが用いられる可能性が高い。つまり画像データなどを圧縮した形式で記録するというものである。圧縮を行うとデータ量が減るので、ドライブの速度が遅くてもかまわないということになる。その代わり、読み出したデータは圧縮されているので、それを元に戻す（解凍）必要がある。それを行うのが専用のプロセッサーというわけだ。この方法だと、ドライブ自体のコストを下げるとともに、CD-ROMの容量も実質的に増加したことになるので、非常にスマートなやり方だ。

グラフィックは

グラフィックスは、これまでのゲーム機とはまったく次元の違ったものになる。何しろ、サターンの高性能な仕様はほとんどすべて、リアルなグラフィックスを実現するのためにあるようなものなのだ。おそらく、2つあるCPUを駆使してグラフィックスの高速処理を行うのだろう。

同時発色数は約1600万色。これはR（赤）G（緑）B（青）の3原色をそれぞれ256段階の明るさで表現できるもので写真やビデオと同品位のグラフィックスが可能になる。

また、半透明演算の機能も用意される。これにより、ヘルメットをかぶったキャラのバイザーに爆発が映り込むというような映像を作り出すことが可能だ。

3DCGについては、毎秒90万（計算値）のポリゴンを生成することができる。また、シェーディング（影や反射をつける）やマッピング（模様などをつける）といったポリゴンに表面処理をする機能も持つ本格派だ。これによって、「バーチャ・シリーズ」ようなゲームが実現可能になるのだ。

デザインも現在調整中のため確定ではないが、ポップアップ式のCD-ROMプレイヤーとカートリッジスロットは、こんな形になる？

縮技術を使い、32M以上のソフトなんてのも出てくるかもしれない。また、このカートリッジスロットは外部RAMなどのオプションを接続するために使うことを検討している。MPEGなどのオプション用の拡張スロットも別にありそうだ。

どちらかのスロットを使って、通信などへの対応も当然すると思われる。

対応ソフトは

サターンは単に高速だというだけでなく、3Dグラフィックスの機能やビデオ映像への対応など、これまでのゲームマシンの枠を越えている。当然、ソフトの方も新しくなる。大きく分けて次のような4つのタイプのゲームが登場してくるだろう。

●従来からのゲーム

まず、「アウトランナーズ」や「ダークエッジ」など、従来型のゲームにもサターンの実力は生かされる。スプライトやスクロールの機能が強化され、全体的な性能も向上するので、アーケード版のゲームを完璧に移植することが可能だ。何しろサターンは、3DCG以外も現行の業務用基板より高性能なのである。

●新世代の3DCGゲーム

圧倒的なポリゴン生成能力、そしてシェーディングやマッピングなどの3D機能によって、「バーチャレーシング」などが移植されるのはほぼ確実。サターンはセガの次期アーケード基板とCPUを共有する予定だ。セガの最新アーケードゲームが、いち早く移植されることがサターンの最大の魅力だろう。

●ハイブリッドなゲーム

性能的に余裕があるからこそ、その機能を使い切らないという手もある。すべてを3Dで処理するのではなく、「バーチャファイター」のように、背景などはスプライトやスクロールの機能を利用して仕上げるというのも可能だ。それによって実行速度をより高速にできるし、キャラがリアルになるだけでも、十分魅力的だ。

●実写映像を使ったゲーム

フルカラーの実写映像再生が可能だから、AS-1のバーチャルシアターのようなゲームやインタラクティブ・ムービーもお手のものだ。オプションとしてMPEGのシステムが搭載されれば、70分間もの鮮明なビデオ映像をゲームの中で使用することも可能になるかもしれない。

SATURN

SHOP DATA ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE MEGA-CD GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

去年はいろんなソフトが発売されて、なかなか有意義な1年だったメガドライブ周辺。今年は新ハードの登場も予定されてるから、今後も楽しみが多いね。そんな中、今月は次世代を予感させる「ナイトトラップ」が1位を獲得。体験の価値ありだぞ。

1位 NEW SOFT ナイトトラップ

セガ／'93年11月19日発売／8,800円／VRC／CD

3650POINTS

総本数はそれほど多くないらしいけど、それでも結構売れたバーチャルシネマ。解くのは大変？

2位 NEW SOFT アラジン

セガ／'93年11月12日発売／7,800円／ACT／16M

3492POINTS

まさにディズニーの映像を体験できる動きがスゴイ1本。某他機種版より好評みたいだぞ。

3位 前回1位 シャイニング・フォースII～古えの封印～

セガ／'93年10月1日発売／8,800円／RPG／16M+B・2

1269POINTS

前作よりもボリュームのある「シャイニングII」。隠れアイテムはもうみんな発見できたかな？

4位 NEW SOFT ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～

セガ／'93年11月12日発売／6,800円／SLG／CD

865POINTS

やっと発売された「ダークウィザード」。意外と好評？

5位 前回2位 ストリートファイターIIダッシュプラス

カプコン／'93年9月28日発売／9,800円／ACT／24M

652POINTS

多彩なモードがウリの1本。やっぱりまだまだ遊べるぞ。

6位 前回9位 シャイニング・フォース外伝II～邪神の覚醒～

セガ／'93年6月25日発売／5,500円／RPG／4M+B・3

633POINTS

まさに定番ソフト。今年もGGの代表になりそう？

7位 前回4位 ぷよぷよ

セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M

516POINTS

発売1年目にしてやや勢いにかげり？ 続編はまだか？

8位 前回5位 ガンスター ヒーローズ

セガ／'93年9月10日発売／6,800円／ACT／8M

317POINTS

ユーザー必携(ひっけい)の1本。トレジャーの新作は近々登場？

9位 NEW SOFT アルスラーン戦記

セガ／'93年11月19日発売／7,800円／SLG／CD

301POINTS

アニメに劣(おと)らぬビジュアルは必見。簡単さがウケてる？

10位 前回10位 シャイニング・フォース～神々の遺産～

セガ／'92年3月20日発売／8,700円／RPG／12M+B・3

280POINTS

年末年始はシリーズで遊ぶ人も。デキも文句なし？

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	前回11位	シャイニング・フォース外伝(名作コレクション) セガ／'93年7月23日発売／5,500円／RPG／4M+B・3	256 POINTS
12位	前回12位	ぷよぷよ セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)	224 POINTS
13位	NEW SOFT	アルシャーク サンドストーム／'93年11月26日発売／8,800円／RPG／CD	184 POINTS
14位	NEW SOFT	ソニック&テイルス セガ／'93年11月19日発売／3,800円／ACT／4M	177 POINTS
15位	NEW SOFT	テクモスーパーボウル テクモ／'93年11月26日発売／8,900円／SPT／8M+B・1	103 POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は11月1日～11月30日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

今月は噂(うわさ)の「バーチャファイター」が、人だかりができるほどの人気を確保して堂々登場。早くもシリーズ化の話が出ているけど、家庭用新ハードへの移植も気になるところ。コマンド技も隠されてるから、まずはゲーセンでいろいろ試そう。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	バーチャファイター	セガ
2	1	リッジレーサー	ナムコ
3	—	エイリアン³ ザ ガン	セガ
4	2	スーパーストリートファイターII	カプコン
5	3	餓狼伝説SPECIAL	SNK

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

1 バーチャファイター

ついにここまできた格闘ゲーム。超リアルな闘いに燃えろ。

NEW FACE!

3 エイリアン³ ザ ガン

好評の定番ガンシューティング。取り込み画像がリアル。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME PC GAME OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

昨年末の新ハード発表もなんのその、急にセガの移植作品が目立つようになった今日この頃……。今月は「アウトランナーズ」に続き、ゲーセンで好評だった「タントアール」が移植決定だ。今年も移植ラッシュは続くかも知れないぞ？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	139
2	3	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	102
3	2	スーパーストリートファイターII	カプコン VG	71
4	20	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	42
5	5	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	29
6	8	プリンセスメーカーII	ガイナックス パソコン	28
7	12	天地を喰らうII	カプコン VG	26
8	14	スナッチャー	コナミ パソコン他	23
9	6	ウルフファング	データイースト VG	22
10	13	キャプテンコマンドー	カプコン VG	20
11	7	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	19
12	4	餓狼伝説 2	SNK NEO・GEO	17
13	11	マッスルボマー	カプコン VG	16
14	10	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	15
15	17	超兄貴	メサイヤ PCエンジン	13
16	—	バーチャファイター	セガ VG	12
17	—	セガ・ソニック ザ・ヘッジホッグ	セガ VG	11
18	16	ダークエッジ	セガ VG	10
19	15	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	9
20	—	リッジレーサー	ナムコ VG	8

祝 タントアール

いろんなゲームが入ってて楽しい一本。対戦も熱いぞ。

4 スタークルーザーII

いきなり急浮上の「スタクルII」。移植される日はくる？

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今月は、年末ソフトがドッと発売されたせいもあって、急に上位がさびしくなった気もするね。とはいえ、「ソニック3」や「アウトランナーズ」などは、画面が出るにつれ、今後人気を伸ばしそう。「シャイニング・ローグ」も名前が変わって登場だ。

1位 (前回 1位) バーチャレーシング

セガ／3月発売予定／価格未定／RAC／16M+DSP

328 POINTS

ついに完成！究極のレースゲーム!!

いろんな意味でメガドラの力を最大限に引き出した1本。今月はこれといった続報はないけど、来月はバッチリ見せるぞ。

2位 (前回 —) FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY

セガ／4月発売予定／7,800円／RAC／CD

141 POINTS

超リアルF-1ゲーム登場！

初登場でいきなり2位につけてきた究極のF-1ゲーム。フジテレビとの大型共同プロジェクトだけに、超リアルだぞ。

3位 (前回 8位) ぽっぷるメイル

セガ／4月発売予定／7,800円／RPG／CD

128 POINTS

あのメイルが大活躍！

最近はやや下火のアクションRPGだけど、メイルの人気で3位をキープ。ていねいな作りと林原めぐみの声が魅力？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	7	真・女神転生	シムス／2月18日	113
5	5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ 3	セガ／3月予定	96
6	6	うる星やつら	ゲームアーツ／発売日未定	87
7	9	ラングリッサーII	メサイヤ／発売日未定	86
8	—	アウトランナーズ	セガ／5月予定	84
9	14	パノラマコットン	サクセス／4月下旬	83
10	4	龍虎の拳	セガ／1月14日	77
11	10	ロードス島戦記	セガ／3月予定	76
12	11	ベア・ナックルIII	セガ／3月予定	68
13	—	サージングオーラ	セガ／発売日未定	62
14	12	イース・マスク・オブ・ザ・サン(イースIV)	セガ／発売日未定	59
15	—	新創世記ラグナセンティ	セガ／5月予定	48

CHECK!

8 アウトランナーズ

まさにタイムリーな移植で人気上昇中。他機種も出ないぞ？

15 新創世記ラグナセンティ

名前は変わったけど、噂の作品登場だ。「ゼル○」っぽい？

※上のデータのポイントは12月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

いろんなことがあった'93年も終わり、いよいよ新ハードが待っている'94年に突入したドッグレース。今月は発売が延びたソフトも多かったので、イマイチ本数は少なめだけど、バランスのほうはなかなかいい感じ？　今年1年もみんなのために頑張るぞ。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いことになります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠　龍虎の拳

1月14日発売

セガ／8,800円／ACT／16M

コンティニュー制／2人対戦プレイあり

100メガショックで話題をまいたNEO・GEO格闘ゲームの人気作が登場。さらわれたユリを救出するためリョウとロバートが闘う。

平均オッズ 6.75

2枠　ジェネラル・カオス大混戦

1月14日発売

EAビクター／8,900円／ACT／8M

コンティニュー制／2人対戦プレイあり

ジェネラルのカオス（混沌将軍）とハボック（荒廃将軍）率いる両軍が繰り広げるコミカル戦争アクション。4種のチームを駆使して勝利せよ。

平均オッズ 6.5

Game Beginner Girl　青山ようこ

寒くなると、ゲーセンに行くのが億劫になりますね。今年は、去年の年末から面白そうなRPGが続々出てるので、じっくりやり込むつもり。でも「バーチャファイター」だけは、家でできないからなぁ……。

龍虎の拳：すでに「2」を心待ちにしている身としては、移植の遅さが残念。デキはまずまずだけど、格闘ゲーム爛熟期に出すには、ちょっと物足りないなぁ……。特にNEO・GEO版をプレイしたことのある人には、納得いかない点が多いかも。初めての人ならそこそこ遊べるかな。 **7**

ジェネラル・カオス大混戦：まずはこのディープなグラフィックに大笑い。ゲームのほうも、とりあえずガンガン撃ちまくるだけでも結構楽しめます。特に兵隊が死ぬ時のリアクションは迫力もの！　ホントは戦略を練ってプレイしたいんだけど、結局ただ撃つだけで終わる私が悲しいな（笑）。 **6**

Foreign Game User　OLI-X光治

年末ギリギリになって発売されたorbのライブ版がいい。2枚組で140分以上という、とんでもない大作だ。しかも新曲も入っているお得品。まだorbを聴いたことがない人は、輸入盤屋に急ごう。

龍虎の拳：NEO・GEO人気がますます高まる中、なかなかデキのいい移植になっているのは○。特に見た目のグラフィックはよくできているし、SFC版にない中間デモが入っているのも良い。あの謎の中途半端な終わり方も同じだしね。でも声は「ストII」を悪くした感じで×。 **7**

ジェネラル・カオス大混戦：独特の感覚で遊べるリアルタイムアクションなんだけど、なんかヘンなゲームだ。操作も複雑で、慣れるまで大変だが、ユニークな練習モードがついているので安心。対戦プレイなら結構盛り上がるのも○。ただし、やりこんで操作をマスターする前に飽きちゃうかも。 **7**

Game Mania Group　ハイローラーズ

先日、鬼怒川まで行って、麻雀連続半荘50回に挑戦した。だが、結局半荘33回の時点で、終了。おれは5万7千ゼニーを失ってしまった。手積みで打ち、気合いも入っていたので、指が痛いぜ。（渋谷）

龍虎の拳：良くも悪くも、オリジナルとは別のゲームになってしまってる。新たに入ったキャンセル技は確かに気持ちイイけど、「龍虎」の味だった"技の重み"があまり感じられないのは残念。画面のズームがないのはいいとしても、空中二段蹴りができないのは納得いかんぜ。（ロ） **6**

ジェネラル・カオス大混戦：まずは「くそったれども」というカオス将軍がナイスだ。グラフィックもジオラマみたいで、なんかコミカル。全体的にブラックユーモアがあふれてるのも俺は気に入ったぜ。コマンドがリアルタイム入力なので、それなりの緊張感もあるしな。大味だが、いいぜ。（作） **6**

General Game User　ジャムおじさん

新年といえば、今年は新ハードがみんなの話題の中心だろうけど、どうもソニーのPS-Xの評判が業界内でもいいみたいだね。セガの当面のライバルになりそうなこのハード、今年はちょっと注目かも？

龍虎の拳：もともと大味な「龍虎」だけど、まずは曖昧だった強弱ボタンや、リョウとロバートの違いにメリハリがついているのは○。ただし、多くの特徴をなくして格闘の基本をいじってるわりに、各キャラのバランスは悪いので対戦はイマイチ遊べないね。全体的にも普通かな。 **7**

ジェネラル・カオス大混戦：一見簡単そうだけど、実際は5つのユニットを頭で理解して、しかも同時並行して使い分ける頭の切り換えが必要で、かなりハードだ。画面も頭もまさに大混戦って感じなんだけど、これを面白いと思うには時間がかかるかも。でも独特のノリは最高だから、好きなら。 **7**

3枠

1月28日発売

デビルズコース

セガ／8,800円／SPT／12M

バックアップ（10）／4人まで対戦可能

「遥かなるオーガスタ」のシステムを使ったポリゴンゴルフ第4作目の移植。架空のトリッキーな18コースを舞台に4つのモードでプレイする。

平均オッズ 6.5

これは普通のゴルフとはまったく別のゲームですね。とにかくデータも、操作も、考えることが多い、多い。このトリッキーなコースの数々は、ゴルフ初心者にはかなりツライでしょうね。でも逆に大胆なコースはまさにマニア向き。ゴルフは頭脳だ！　と痛感しますよ。 **6**

このところハイペースで移植されているこのシリーズ。今までの作品は、ゴルフマニアにしかコースの違いがわからなかったけど、今回のコレは架空のコースを採用している点がいい。キャディも個性的だし、そんなムチャな、という仕掛けが楽しいんだよね。 **6**

システムとかは「ペブル」と同じなので問題はないな。しかし、ホントにコースがムズイぞ。ハンパなゴルファーじゃあできねえって感じだ。この俺も悩まされたぜ。移植を待ってたヤツ以外にはイマイチ薦められないが、処理速度は「ペブル」同様速くていいぞ。（作） **7**

操作などの基本は、さすがにしっかりしてるので「オーガスタ」シリーズが好きな人なら、これも楽しめるはず。ただし、あまりに奇抜なコースばかりなので、普通のゴルフをやりつくして物足りないっていう上級者向けかな。初心者には意地悪なだけのゲームだよ。 **7**

4枠

1月28日発売

幽☆遊☆白書外伝

セガ／8,800円／ADV／16M

バックアップ（3）／1人プレイのみ

週刊『少年ジャンプ』で連載中の人気漫画をオリジナルシナリオでゲーム化。暗黒武術会開催出発直前の2日間における、妖魔との闘いを描く。

平均オッズ 4.75

世間では結構人気があるそうだけど、じつは知らなかったりします。でもゲームのほうは絵もなかなかウマイし、戦闘シーンが格闘ものしているのもオモシロイ。謎解きが少々物足りないけれど、4人のキャラはなかなか魅力的ね。ファン以外にもオススメかな？ **7**

戦闘部分のアクション要素は、原作ファンにもウケそうで面白いが、全体的にどの要素も中途半端で物足りない感じ。特にアドベンチャー部分は工夫もないし、戦闘シーンもコツがつかみにくく、敵を倒しても爽快感もない。原作ファンでもコレはツライんじゃない？ **5**

4人の主人公の物語が別々に進行し、後半はキャラの使い分けができるというアイデアは面白い。だが、実際に遊んでみると、どの話も展開がワンパターンで、単調さが目立つ。シナリオも原作の魅力が出ておらず、SFC版と比べるとかなりの差がある。敵もヘボイ。（ロ） **3**

期待してた人も多いだろうけど、これは"う〜ん"ってデキだなぁ。アドベンチャー部分は初期のファミコンゲーム並みだし、敵もナスやらバケネコやらで、魅力がない。16メガのわりに2時間ほどで終わっちゃう内容もヒドイなぁ……。値段も高いんじゃない？ **4**

5枠

発売中

戦国伝承

サミー工業／8,500円／ACT／CD

コンティニュー制／1人プレイのみ

NEO・GEO初期の横スクロール格闘アクションを移植。現代に甦った400年前の亡者を相手に、2人の戦士が立ち向かう。全6ステージ。

平均オッズ 5.75

ゲーセンで大笑いしながら遊んだ記憶があって、「いまさらかな」と思いつつプレイしてみたら…、結構遊べてしまいました。今流行している「サムライ・スピリッツ」にも通じる"怪しい和風感覚"がタマラないなぁ。万人向けとは言いがたいけど、わかる人にはわかる！ **7**

NEO・GEO版は知らないけど、このなんだかヘンな雰囲気は面白いね。武者や忍者、忍犬などに変身して戦えるのもユニークだ。でも全体的に見ると、動きは超大味だし、絵もペラペラしてる。タメ技がイマイチ使えず、力押しになりがちなのもなぁ…。2Pがあれば。 **5**

移植度は高いが、いかんせん中途半端に古いゲームなので、プレイしていてどうしてもいまさら感がつきまとう。CDだから、よくしゃべるが、これも当時のSNK社員の声であろう棒読みで、感情がこもっていない。せめて声だけはリメイクしてほしかったぜ。（渋） **5**

音関係が珍しくゴージャスなので、結構気持ち良く遊べるね。でも、結局「ファイナルファイト」全盛時に出た亜流作品なので、これをバランスの悪いまま移植されてもなぁ、という感じだ。SFC版よりはいいが、コンティニュー時にキャラチェンジくらいしたかったな。 **6**

6枠

1月28日発売

いしいひさいちの大政界

セガ／7,800円／SLG／CD

バックアップ（3）／1人プレイのみ

いしいひさいちのキャラクターを使った政治シミュレーションが登場。笑和8年のイッポン国で、国田会一郎が政界のドン、総理大臣を目指す。

平均オッズ 5.75

政治って一見複雑に見えても、ゲームにすれば結構簡単でオモシロイものになるんですね〜。日本の政治の仕組みがうまくゲーム化されてますよ、これは。とっつきにくい題材だけど、いしいひさいちの漫画を見るような気軽さで楽しめます。でもちょっとムズイかも。 **7**

ゲーム自体はオーソドックスなコマンド選択式シミュレーションなんだけど、コマンドを説明してくれる機能もあったりして、遊びやすいね。ただし、画面にあまり変化がなく、達成感もイマイチなのは残念。CDなんだから、しゃべらすなりしても良かったのでは？ **6**

政界をパロったシミュレーションというが、実際のゲームの中身はどう見たってスゴロク。街頭演説で「どこで誰と何をする」かを決めるのはギャグっぽくて楽しめるけど、ランダム要素が多いので1人で黙々と遊ぶのはツライ。大勢でワイワイ囲むと良い？（ロ） **4**

3部構成で段階を踏んで総理大臣を目指すゲームだけど、まずは第1部からかなり大変なのが気になるな。ゲームとしてのデキは悪くないけど、結局コツをつかむのが大変で、盛り上がりもイマイチなんだよね。中でも60日の選挙戦はツライところ。バランスも悪い？ **6**

7枠

1月14日発売

バトルトード

セガ／3,800円／ACT／2M

コンティニュー制／1人プレイのみ

メガドラやスーパーNESなど多くの機種に移植されたカエル野郎アクションがゲームギアにも登場。多彩な構成のステージをトードが戦う。

平均オッズ 6.0

懐かしいバ○ゲーがまたやってきましたね(笑)。メガドラ版はトホホ…と思いながら、つい遊んでしまったのを覚えてますが、とにかくキャラがユーモラスを通り越して、オチャメな奴ばかりなのが○。ヘンなゲームが好きという奇特なGGユーザーならお待ちかね？ 6

コレのファミコン版はすごく好きで、かなり遊んだ私だが、残念ながらGG版はメガドラ版同様バランスと操作性が少々悪くて、味のあるアクションが堪能できないんだよね。気持ちいい連続攻撃がハズれることもあるし……。キャラもチマチマしてて、あー残念。 5

キャラがデカイのはいい。操作感覚もメガドラ版と同じだが、さらに難易度が上がったような気がするのはナニだな。あと、死ぬと画面が切り替わるのもうざったい感じがするぜ。こりゃあ、アクション野郎じゃなきゃ、手におえない難易度かもしれん。キツイ／（作） 6

見た目は他機種に負けない仕上がりで、よく頑張ってるけど、結局GG版は画面自体が小さいから、小粒な感じがして、本来の面白さも薄れてしまっているね。もともと大味なゲームとはいえ、3面以降から急にマップが意地悪になるのはどうも…。1Pだけなのも残念。 7

8枠

1月21日発売

リディック・ボウ・ボクシング

セガ／3,800円／SPT／2M

パスワード制／2人通信プレイあり

元ヘビー級チャンピオンのリディック・ボウを起用した本格ボクシングゲーム。25人のボクサーの中から1人を育て、チャンピオンを目指す。

平均オッズ 5.5

操作が簡単なわりには、動きも細かくて、ついハマってしまいました。キャラが大きいのも長所の1つ。GGでは物足りなくなりがちな迫力も、十分出てますね。特に難しい入力もないので、ストレス解消にもうってつけ／ 対戦ができるのもうれしいな。 7

GGにしては、グラフィックがしっかりしていて迫力がある。ボクシング自体、操作が単純なので、GG向きの題材なんだけど、遊んでいて思い通りに展開しないのは難点かな。どうも納得のいかないやられ方が多いんだよね。もっと遊びやすいとよかったが。 4

基本的にパンチの応酬だけの大味な試合になりがちだけど、顔面とボディーへの打ちわけが簡単なのはいい。過去に出たGGの某ボクシングゲームよりは遊べるデキだろう。ただ、リディック・ボウ自身がこの前負けて、今はチャンピオンじゃないのはイタイね。（ロ） 5

デキは結構いいが、25人いるキャラは、どれでもとりあえずパワーを上げるだけで、ガンガン勝ち進めるのは少々残念。1Pではタイトルマッチでのし上がるのが意外と面白いけど、2Pの駆け引き感はイマイチ。現チャンプがあのホリフィールドというのは皮肉だね。 6

from BEメガ編集部

まずは今年最初のドックレース。本数のほうは、年末に出た分と、2～3月に発売が延びたソフトが重なって、ちょっと少なめな感じだね。オッズのほうも平均7点以上のソフトがなくてさびしいけど、とりあえずは「龍虎」「デビル」あたりが無難そうかな。来月は多いぞ。

好みに応じて……

年末はたくさんソフトが出たけど、まだお年玉に余裕のある人には、何本か買ってほしいものがあります。他機種を持っていなければ、「龍虎の拳」。独特の操作や雰囲気を堪能してほしいなぁ。「幽☆遊☆白書」はファンなら……。冬はやっぱり炬燵に入って「大政界」はいかが？ ここのところ好調だったGGは、今月はちょっとパワーダウンだけど怪しいゲームの好きな私は、「バトルード」が出るのがうれしいなっ。

残念ながら今月はパス

なんだか新年から、地味な作品が集まっちゃったなぁ。「龍虎の拳」は格闘ファンにはいいかもしれないけど、NEO・GEOも安くなっているしねぇ。「大混戦」はかなりヘンで、しかも完成度が高かったりするんだけど、やっぱり海外ゲーム特有のとっつきにくさもある。そのほかのゲームに関しては、今月は全面的にパス。来月のラインナップに期待しつつ、先月出た「ファンタシースター」でも進めるとするかな。

本数が少ないぜ

地鳴らしパーンチ／ 作山軍曹だぜい／ なんかどうも本数が減ったな。つーこって、今回すんげーオススメってのはない(なんじゃそりゃぁ／)。気になるのは「龍虎の拳」だが、どうもイマイチだ。好きならいいんだけどな。あとは、ファン向けの「幽☆遊☆白書」だが、やっぱ問題だぜ。ゴルファーには「デビルズコース」がなかなかハードでよろしい。CGの「バトルトード」は本当にムズいぞ。んじゃぁな。うるぁ／

ここはじっくり待ち？

今月は本数はまあまあで、ジャンルのバランスもなかなかいいんだけど、ちょっと小粒なのが残念かな。とりあえずは、「龍虎の拳」が注目されそうだが、キングの隠れシーンもちゃんと入っているから、細かい部分の移植度は高いと思うよ。他では、「幽☆遊☆白書」と「大政界」がイマイチ期待ハズレだったのが残念。「戦国伝承」は個人的には好みなんだけど、オススメはできないかな。とりあえず来月に期待。

読者参加型企画

BEメガ読者レース

Vol.35 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価（再評点）してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今月号の締切は2月4日、当日消印有効です）。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	—	ナイトトラップ	VRC	9.2
2	1	ガンスター ヒーローズ	ACT	9.0735
3	2	シルフィード	SHT	9.0358
4	9	ガントレット	A・RPG	9.0116
5	4	ぷよぷよ	RUZ	9.0008
6	3	シャイニング・フォースⅡ～古えの封印～	RPG	9.0
7	5	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編	TAB	8.9896
8	21	ウイニングポスト	SLG	8.9024
9	7	ゆみみみっくす	ADV	8.89
10	8	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8696
11	10	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	ACT	8.8395
12	6	ストリートファイターⅡダッシュプラス	ACT	8.8286
13	12	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8189
14	11	シャイニング・フォース	RPG	8.8151
15	14	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.7292
16	13	サンダーホーク	SHT	8.6942
17	16	Ｊリーグプロストライカー	SPT	8.6382
18	15	THUNDER FORCEⅣ	SHT	8.626
19	17	ランドストーカー～皇帝の財宝～	A・RPG	8.6156
20	18	ラングリッサー	SLG	8.6058
21	19	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5918
22	—	アラジン	ACT	8.5641
23	20	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5534
24	24	三國志Ⅲ	SLG	8.5404
25	23	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5327
26	26	ファイナルファイトCD	ACT	8.3994
27	28	武者アレスタ	SHT	8.3457
28	27	レッスルボール	SPT	8.345
29	30	アイ ラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3303
30	31	レンタヒーロー	A・RPG	8.3263
31	22	太閤立志伝	SLG	8.3255
32	—	リーサルエンフォーサーズ	SHT	8.325
33	29	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.3221
34	25	スラップファイト	SHT	8.3166
35	32	THUNDER FORCEⅢ	SHT	8.3075
36	33	アリシア ドラグーン	ACT	8.296
37	39	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2623
38	38	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2622
39	34	プロフットボール	SPT	8.2553
40	35	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2457
41	—	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.2
42	41	PGAツアーゴルフⅡ	SPT	8.2
43	40	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1962
44	52	マーブルマッドネス	ACT	8.1818
45	43	スタークルーザー	ADV	8.1722
46	37	提督の決断	SLG	8.1511
47	44	バトルマニア	SHT	8.1477
48	48	ザ・スーパー忍Ⅱ	ACT	8.1223
49	42	ダイナブラザーズ	SLG	8.1111
50	45	ナイトストライカー	SHT	8.1092
51	49	スーパーモナコGP	RAC	8.1011
52	53	デビルクラッシュMD	PIN	8.1003
53	55	F22インターセプター	SHT	8.0904
54	50	ワンダーボーイV モンスターワールドⅢ	ACT	8.0841
55	62	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.0781
56	51	チェルノブ	ACT	8.076
57	63	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.0731
58	56	スーパー大戦略	SLG	8.0689
59	54	ザ・スーパー忍	ACT	8.0676
60	57	重装機兵レイノス	ACT	8.0669
61	36	ロード・ラッシュⅡ	RAC	8.0625
62	60	鋼鉄帝国	SHT	8.0574

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎大穴本命穴馬紹介

まさかまさかの1位奪取／　バーチャルシネマの実力は本物か？

1着 前回― ナイトトラップ

セガ／'93・11・19
7,800円／VRC／CD

全投票平均点	9.2
本誌の平均点	7.0

とにかく見ればわかる映像のスゴさ!! 静止画からはまったく想像のつかないキレイでなめらかな動画と、まさしく洋画ノリの出演者や吹き替え声優陣、そして演出の力の入れ具合などもあいまって、妙なストーリーやキャラを引き立てており、ホンット見てて飽きない。しかし見てるだけじゃだめなんだよね、これが。テキトーにやってたら即ゲームオーバー。んで、トラップばっか見てるとコード変更に気づかず、やっぱゲームオーバー。目の前にいて手が出せないというのは無性にハラが立つし、ポンポン音がするたびムカムカしてくる。短気な人（私か？）には向いてないかも……。同じ絵を何十回も見ることになるし、無敵モードでもあればなぁ。（愛媛県・岩村幸政・22歳）何度もプレイしてるうちに、自然にストーリーは把握できるし、そのたびに新しい画面の発見があるので、自由度の低さも気にならない。実写の取り込み動画も素晴らしく、コテコテのアメリカンホラーなセンスも非常に良い。ただしクリア後の全編リプレイがないのは惜しい。（新潟県・五十嵐勝志・25歳）〝8場面同時進行〟ということで、確かにある人物が別の部屋に移るのをカメラの切り替えでちゃんと追っていけるのは最初は感激する。だが、結局それだけって感じ。（兵庫県・松尾大輔・19歳）とにかく今までにない新しいゲームとしての楽しさがある。ストーリーが短いとかの不満もあるが、それを帳消しにするだけの中毒性もある。第2弾、第3弾の登場に期待。（愛知県・赤星政典・20歳）
★まさかの1位で堂々デビュー。参加感覚もイケるぞ。

○対抗本命馬紹介

話題をまいた実力派2本。新機軸の見せ方で迫る「対抗本命馬」だ。

22着 前回― アラジン

セガ／'93・11・12
7,800円／ACT／16M

全投票平均点	8.5641
本誌の平均点	8.0

ただ走るだけ、ただロープを登るだけでも、まさしく〝ディズニーアニメの動き〟が完全にメガドラで再現されている。音楽も映画版のものをうまくアレンジしてあるし、展開も映画と同じで良い。敵の種類やボスが少ないのは少々気になるが、細かいところまでディズニーしている点では、過去のミッキーやドナルドシリーズより数段上。いずれにせよ素晴らしい。（埼玉県・大野智裕・18歳）切れるリンゴや、動きはスゴイがアクションとしては普通。エンディングもイマイチ。（石川県・上岡太）
★全編演出の嵐で迫る超大作。スタッフの数も膨大だぞ。

32着 前回― リーサルエンフォーサーズ

コナミ／'93・10・29
9,800円／SHT／CD

全投票平均点	8.325
本誌の平均点	6.75

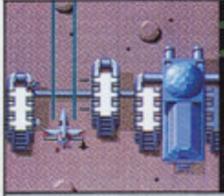
画質はかなり落ちてるけど、銃の感触はゲーセンのものと変わらず、撃ちまくりの爽快感が味わえる。また、CDだけに効果音も迫力があって良い。それほど覚えゲーの感覚はないけど、パッドだと単純作業になりがちでツライかも。（栃木県・天沼慎二・22歳）ステージセレクトや威嚇射撃（撃ち逃しても近くにヒットすれば敵が引っ込む）といったアーケードで感心させられた部分の削除が痛い。銃のテストもRAMに記録してほしかったし、アクセスが長いのは致命的。（神奈川県・山本信三・17歳）
★移植度は満足のデキ？　でもクリア条件は厳しすぎ？

オッズ表A・B・C寸評 新春の嵐、大番狂わせ続出

まずは大作、優良、中堅作の集まってくるA・B・C表の動向だが、なんと今月は、新年草々の首位交代劇をはじめ、上位陣に大きな変動が起こってるぞ／　前々回の超大作ラッシュの後は、当分上位は安泰と思われていただけに、首位を奪取した「ナイトトラップ」や躍進めざましい「ガントレット」「ウイニングポスト」の動向は今後も要チェックだ。来月は、いよいよ「ファンタシースター」や「夢見館」が登場するけど、落ち気味の「ストII」ともども目が離せないぞ。

●その他欄外

進化するのだっ／

269着 前回263着 ダーウィン4081

セガ／'90・4・7
6,000円／SHT／4M

読者	5.8892
本誌	6.5

初期のものにしてはなかなかのものだが、背景と敵弾が見にくくて、ゲームバランスもかなり悪い。進化の法則さえ理解すれば、隠れた名作ともなりえるが、やっぱり好みが分かれそう。BGMはいいよ。（長崎県・西山直樹・21歳）

【場外馬券場Ⅰ】新年の始まりは、恒例オッズ予想ゲームの発表からいくぞ。今回初登場した「リーサルエンフォーサーズ」のオッズは、結局8.325だったが、なんと今回は近似予想者続出の中、千葉県の坂上勝敏くんがピッタリ賞をマーク／　ソフト2本だ。

➔オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
63	47	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	8.0532
64	58	球界道中記	SPT	8.0522
65	61	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0362
66	46	慶応遊撃隊	SHT	8.0155
67	66	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	8.0051
68	65	幻影都市―ILLUSION CITY―	RPG	8.0042
69	64	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9919
70	67	三國志Ⅱ	SLG	7.9803
71	69	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9801
72	68	アウトラン	RAC	7.9736
73	71	ノスタルジア1907	ADV	7.9623
74	70	戦場の狼Ⅱ	ACT	7.9541
75	73	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	7.9534
76	72	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9487
77	75	サンダーストームＦＸ	SHT	7.9386
78	82	大航海時代	SLG	7.9375
79	74	修羅の門	SLG	7.9347
80	77	エクスランザー	SHT	7.9335
81	76	餓狼伝説	ACT	7.9304
82	59	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.9292
83	80	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.9285
84	81	シャイニング＆ザ・ダクネス	RPG	7.926
85	78	ロードブラスターＦＸ	RAC	7.9237
86	79	タイムギャル	ACT	7.9139
87	99	江川卓のスーパーリーグＣＤ	SPT	7.909
88	83	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール	SPT	7.8796
89	84	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8746
90	85	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8746
91	86	バハムート戦記	SLG	7.8691
92	87	中嶋悟監修Ｆ-1スーパーライセンス	RAC	7.8571
93	89	鮫！鮫！鮫！	SHT	7.8419
94	92	ジャガーＸＪ220	RAC	7.8375
95	88	メガロマニア	SLG	7.8208
96	100	デザートストライク	SHT	7.8065
97	91	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	7.7968
98	94	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	RPG	7.758
99	93	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7485
100	―	コラムスⅢ 対決！ コラムスワールド	PUZ	7.7307
101	105	聖魔伝説３×３EYES	RPG	7.7211
102	96	ソーサリアン	A・RPG	7.7101
103	97	アフターバーナーⅡ	SHT	7.7079
104	90	バリ・アーム	SHT	7.7
105	101	騎士伝説	SLG	7.6923
106	98	CRYING～亜生命戦争～	SHT	7.6666
107	102	Ｆ１サーカスMD	RAC	7.6631
108	104	ゴールデンアックス	ACT	7.66
109	95	ロード・ラッシュ	RAC	7.6478
110	106	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6478
111	109	ＬＨＸアタックチョッパー	SHT	7.6428
112	112	雀豪ワールドカップ	TAB	7.6428
113	111	ボールジャックス	SPT	7.6296
114	107	大魔界村	ACT	7.6264
115	108	コラムス	PUZ	7.6165
116	110	スイッチ	ETC	7.6138
117	103	チキチキボーイズ	ACT	7.6129
118	113	ツインクルテール	SHT	7.6024
119	118	ランパート	SLG	7.5833
120	―	ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士～	SLG	7.5833
121	138	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.5789
122	115	グランドスラム	SPT	7.5681
123	114	ゼロウィング	SHT	7.5602
124	116	クルードバスター	ACT	7.5592
125	117	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.5576
126	119	ダライアスⅡ	SHT	7.5482
127	121	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.5227
128	123	乱世の覇者	SLG	7.5125
129	120	スピードボール２	SPT	7.512
130	124	サイドポケット	TAB	7.5
131	128	ソーサルキングダム	RPG	7.4862
132	126	空牙	SHT	7.4826
133	125	エレメンタルマスター	SHT	7.4708
134	130	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4704
135	129	ビットファイター	ACT	7.4676
136	122	トージャム＆アール	ACT	7.4586
137	132	紫禁城	PUZ	7.4561
138	127	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.42
139	133	ジノーグ	SHT	7.4133
140	131	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.3896

○対抗馬紹介

タップを使った５人対戦プレイが話題の２本。面白さもなかなかの「対抗」だ。

41着　前回―　パーティークイズMEGA Q

セガ／'93・11・5
6,800円／QIZ／8M

全投票平均点	8.2
本誌の平均点	7.25

多人数でやるほどに面白い。クイズの出題形式がいろいろあるのもGOOD。特に全員参加クイズは、解答にかかった所要時間が表示されるので、友達とやると超燃える。また、ペーパークイズの時にニュース速報が入ってきたのには笑ってしまった。MEGA-CDで問題を増やした続編をぜひ。（埼玉県・久米史晃・20歳）４、５人だとスゴく盛り上がるけど、３人、２人、１人になっていくにつれつまらなくなる。問題のダブリが意外とないのはいいが、特番は意地悪すぎだ。（福岡県・近藤俊太・12歳）
★初の多人数クイズもの。ＣＭなどの演出も雰囲気抜群。

100着　前回―　コラムスIII 対決！ コラムスワールド

セガ／'93・10・15
6,800円／PUZ／4M

全投票平均点	7.7307
本誌の平均点	7.25

内容は盛りだくさんで、いじめモードも面白い。ただし、３人以上の対戦で背景が変えられない、多人数時の状況がイマイチわかりづらい、対戦ばかりで、１人でじっくり遊べる１Ｐモードがないなど不満点もある。ピラミッドコラムスもキャラのセンスが悪く、格闘もののような３本勝負も時間が長くかかるだけでムダ。４メガのわりに値段も高いよ。（高知県・笹岡稔・18歳）魔法石の種類も増えてるし５人でやるとやっぱり面白い。持っておきたいパズルの佳作だ。（宮城県・渋谷純一郎・11歳）
★軽いノリになった定番パズル。ニワトリだけは好評？

△単穴馬紹介

話題はまいたけど、イマイチだった大作（？）２本と渋めの作品２本。賛否ありの「単穴」だ。

120着　前回―　ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士～

セガ／'93・11・12
6,800円／SLG／CD

全投票平均点	7.5833
本誌の平均点	6.5

世界観やビジュアル、４本の個性的なシナリオはなかなかレベルが高いと思う。だが超ヘボな戦闘画面や最悪のアクセス回数と長さのため、戦闘アニメをOFFにするのが基本になって残念。ゲームもただのSLGといった感じ。ボリュームはあるが。（愛媛県・坂井徹）とにかく理解に苦しむ。戦闘アニメをＯＮにするとやってられないほど遅い戦闘、魔法の効果が書いてないマニュアル、装備がしにくい戦略画面と欠点だらけ。４人の聖王のマルチシナリオもこれでは……。（北海道・市川篤志・17歳）
★いろいろあったが好評もあり？ でもシステムは……。

208着　前回―　Vay～流星の鎧～

シムス／'93・10・22
7,800円／RPG／CD

全投票平均点	6.7272
本誌の平均点	5.0

狭いマップをエンカウント率でごまかす典型のRPGだ。武具が低効果で高価なのが困った。また、戦闘シーンもビジュアルシーンに比べて敵がかわいらしくて、どうもヘン。すべての宿屋が４Ｇという強力に安定した物価には笑ってしまった。（千葉県・安保博之・29歳）何もかもがありきたりで、発売日の延期だけが印象に残った感じ。５歩も進めばすぐ戦闘なのでストレスがたまったぞ。（鳥取県・篠田隆博・22歳）ヒドくはないけど、何年も前のゲームって感じでやっぱ地味。（東京都・清水栄吉・20歳）
★正統派といっても普通すぎ？ ビジュアルもイマイチ。

211着　前回―　ダイナミックカントリークラブ

セガ／'93・7・16
7,800円／SPT／CD

全投票平均点	6.7
本誌の平均点	5.75

ゴルフ用語の辞典とコース解説、女性キャディのしゃべりはなかなかいいセンいってる。システム的には「オーガスタ」系のノリが強く、デキのほうも普通といえば普通な感じ。でも、高低差が見にくく処理が遅れめなのはちょっと残念。悪くはないが、バカっぽいキャディのお姉ちゃんに当たった時は、超ムカついてやる気が失せるぞ。（大阪府・田村一郎・19歳）とにかくグリーンが読みにくい。ゴルフゲームとしてはそんなに難しくないけど、グリーンがねぇ……。（東京都・河津陽隆・25歳）
★ＣＤの機能を生かした演出は○。基本部分はもう一歩。

229着　前回―　モンキー・アイランド

ビクターエンタテインメント／'93・9・23
6,800円／ADV／CD

全投票平均点	6.5
本誌の平均点	6.0

適当にやってると絶対解けないほど謎解きが難しく、従来のアドベンチャーとは一味も二味も違うやりがいがある。シナリオや演出も最高だし、ユーモアセンスにも脱帽。しかし、最大の欠点は処理の遅さと読み込み回数の多さ。これでテンポを大きく悪くしている。ツマリやすいのも難点。（大阪府・田中宏政・15歳）さすがルーカスアーツだけあってスゴイ。主人公が画面の中で生きてるかのような細かい動きを見てるだけでも楽しい。いい意味で解く喜びを味わえる。（埼玉県・山田達也・18歳）
★アクセスと文字の見にくさが×。じっくりやれば名作？

場外馬券場 馬主の声

●何メガであろうと、ソフトはどれも8,900円のＥＡビクターはすごい。（大阪府・酒井裕志・16歳）
●「バトルゴルファー唯」は、敵のギブアップだけでクリアしてしまう。（広島県・松浦永直・20歳）
●セガは、将棋、囲碁、オセロなどの定番ゲームをなんで出さんのだ？（長野県・岡西将史・26歳）
●誰か「慶応遊撃隊」のＥＤ（エンディング）のピーは何なのか教えてくれ。すげ一気になる。（東京都・木川貴・19歳）
●友達にソダンの内容を詳しく教えてあげたら、ずっと笑っていた。（長野県・平川洋一・15歳）
●「リップ」があったが、女性店員だったので男に代わるのを待ってたら売り切れた。（北海道・佐藤誠）

【場外馬券場２】お次の発表は「コラムスIII」の着順予想の結果だ。「最近ようやく復活っすよ」なんて言ってる予想屋のほうは59着とか予想してたけど、結果のほうは予想以上に低い100着に終り、結局これを予想できたのはたったの８名に終わった。抽選の結果、ソフト１本が当たったのは京都府・熊木弥くん、新潟県・小林乙彦さん、埼玉県・佐々木正隆くんの３名に決定だ。新年からめでたいぜ。

名馬の厩舎

これに賭ければ……………………

Vサイン!

Written by 戦慄大王

35R	11着	ベア・ナックルⅡ死闘への鎮魂歌	出走回数	11
親馬	セガ		過去の着順成績	①②①③③③⑤⑤⑨⑩
出生日	'93・1・14			
売値	7,800円		本35レースの読者平均オッズ	8.8395
馬場種別	アクション			
馬体重	コンティニュー制		BEメガ編集部の平均オッズ	8.5
騎乗定員	2人同時、対戦プレイあり			

厩舎情報 ベア・ナックルⅡ ひとくちメモ

セガのメガドラソフト101作目。スーファミで先行していた「ファイルファイト」対策として登場した、セガオリジナル格闘アクション「ベア・ナックル 怒りの鉄拳」のヒットから1年半、アクションゲームとして当時は異例の16メガの大容量が使われ、「II」は誕生した。これにより各技は大幅に増え、キャラも大型化している。敵は前作と同じMr.Xで全8面。ラウンドセレクト(タイトル画面で2PパッドのA、Bボタンを押したままオプションに入る)他、裏技は多彩。

ゲームにおいてヒロインは、だいたいさらわれる。で、さらうのは主人公を敵視する悪の巨大組織であり、主人公はヒロインを助けるために立ち上がり、ボスを倒してハッピーエンド。これ定番ね。「魔界村」のプリンセスなどは、何度さらわれ、何度アーサーに助けられたことか…。黙って助けるアーサーもエライが、姫にちゃんと見張りをつけてほしいと思うのは「アタチだけじゃないでしょ!(高山課長代理風)」。

それはさておき、今回取り上げる「ベアナックルII」も案の定、ソレだ。ただし、捕まったのはIでは主人公だったアダム。通好みのキャラだったが、そのシブさが災いしてお払い箱へ。代わりに入ったのが弟の腕白サミーとマッチョのマックスだ。このキャラ選もなかなかいい(マックスはちょっとありきたりだけど……)。引き続き登場のアクセルはより精悍に、ブレイズはより艶っぽく。他機種ならカットされるパンチラも追加され、キャラの魅力が爆発ですな。こういったキャラの個性以外にも「ベアナII」はIをはるかに超え、キャラのパターンから背景、技の数まで、前作が霞んでしまうほどのデキになっている。もちろん、絵が良くてもバランスや操作感覚がヘボならダメゲーだけど、難易度、1P時と2P時の敵の数、当たり判定など、キチンとツボを押えてるあたりはさすがだ。セガの続編ものは「ゴールデンアックス」を見ても危険な香りがつきものだったけど、そのイメージは「ベアナII」で十分払拭できたようだ。ちなみにこのゲームの開発元は古代氏率いるエインシャント。こんなゲームも作れるとは恐るべし!

結構絶賛してしまった「ベアナII」だけど、不満な点もないわけではない。まず1つは2P時の協力プレイがなくなったこと。そして最終面に意外性も何もなかったこと。最後は2P対戦プレイがホント"取って付けただけ"のようなことだ。でも3月に出るIIIではこのへんの不満も解消されそうだから、とりあえずは期待している。今度はアダムが重要な役どころで登場とのことだが、まさかボスがアダムなんじゃないだろうな? 本当にそうだったらゴメン。

今回の書き手は本誌編集部最古参の戦慄大王だ。業界長老は何でもアリだ。

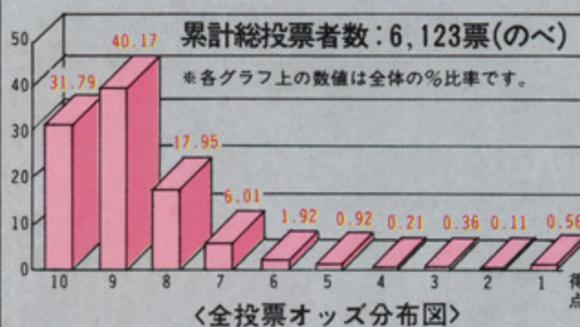
BEメガデータ馬券

発売前は各方面で批判的な意見の出ていた「ベアナII」だが、初登場時には見事「ソニック2」を引きずりおろしての1位登場となった。セールス的には'92年年末の発売予定を逸したため、初回ロットは少なめだったが、安定した人気のため、再販は定期的にかかっており、入手も比較的容易な状態にある。オッズ分布も9点台が4割以上あり、評価も高いぞ。

累計総投票者数:6,123票(のべ)

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

得票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	31.79	40.17	17.95	6.01	1.92	0.92	0.21	0.36	0.11	0.56

〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ! ベア・ナックルⅡ 白黒情報

「I」に比べると、技が多くなったり、必殺技がハデになったのはいいが、ステージ構成が長すぎるなどプレイしていて疲れる点もある。でも、BGMや演出は最高に良かった。(徳島県・井内裕樹・21歳) 簡単な操作で技がたくさん出せるのが気に入った。けど、技を出すときのサンプリング音声がイマイチよく聞き取れないのは残念。(千葉県・宇野利晴・19歳) なかなかよくできてるが、ダラダラ間が抜けていてワンパターンなところが多すぎる。ボスキャラのアルゴリズムもシビアすぎ。(静岡県・鈴木亮浩・19歳)

ゲームの完成度やオマケのバトリング対戦はなかなか好評。でも、前作と同じ展開には、やっぱり批判が多いみたい。今度の「III」ではどう魅せてくれる?

名馬に送る今月の格言

キャラの魅力にまいっちんぐ(死語)
追伸、ブレイズちゃんパンツ売るなよ(戦慄)

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方:初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
141	134	T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.3855
142	149	プロホッケー	SPT	7.3846
143	135	グレイランサー	SHT	7.3773
144	136	グラナダ	SHT	7.369
145	147	レミングス	PUZ	7.3611
146	139	ゲイングランド	ACT	7.3607
147	141	スプラッターハウスPART2	ACT	7.3538
148	140	エル・ヴィエント	ACT	7.3496
149	143	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3365
150	144	ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ	PUZ	7.3255
151	145	スーパーバレーボール	SPT	7.3217
152	146	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.32
153	142	スプラッターハウスPART3	ACT	7.3076
154	151	三國志Ⅲ〈MEGA-CD版〉	SLG	7.2962
155	148	ストライダー飛竜	ACT	7.2949
156	150	三国志列伝〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.2752
157	152	アークス・オデッセイ	ACT	7.2664
158	153	ゴールデンアックスⅡ	ACT	7.2586
159	157	マジンサーガ	ACT	7.2525
160	156	Hard Drivin'	RAC	7.2487
161	154	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2471
162	160	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	7.238
163	155	ヴィクセン357	SLG	7.2335
164	158	シムアース	SLG	7.2222
165	159	魔王連獅子	ACT	7.2129
166	161	キングサーモン	SLG	7.1704
167	162	電忍アレスタ	SHT	7.169
168	173	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	RPG	7.1666
169	165	スノーブラザーズ	ACT	7.1627
170	163	エイリアンストーム	ACT	7.1606
171	137	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.15
172	164	ローリングサンダー2	ACT	7.0841
173	166	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0754
174	177	ホリフィールド・ボクシング	SPT	7.0714
175	168	R.B.I.4ベースボール	SPT	7.0555
176	170	ロイヤルブラッド	SLG	7.04
177	171	ファイティングマスターズ	ACT	7.0261
178	172	ワールドカップサッカー	SPT	7.0227
179	174	ペーパーボーイ	ACT	7.0163
180	176	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0162
181	182	オリンピックゴールド	SPT	7.01
182	186	ウルトラマン	ACT	7.0
183	175	雷電伝説	SHT	6.9969
184	179	THUNDER FORCEⅡMD	SHT	6.9915
185	180	ファステスト・ワン	RAC	6.9828
186	178	忍者武雷伝説	SLG	6.9664
187	185	エリミネートダウン	SHT	6.9629
188	181	エアロブラスターズ	SHT	6.9599
189	169	パワーモンガー	SLG	6.95
190	167	ロードブラスターズ	RAC	6.9393
191	183	ヘルファイアー	SHT	6.9333
192	184	ガイアレス	SHT	6.9159
193	188	マーベルランド	ACT	6.8652
194	187	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8565
195	190	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.855
196	191	雀偵物語	TAB	6.8425
197	192	アンデッドライン	SHT	6.8222
198	193	シャドーダンサー	ACT	6.8075
199	194	バトルゴルファー唯	SPT	6.7842
200	196	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol.3	VCS	6.7837
201	197	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.7837
202	195	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7727
203	198	TEL・TELスタジアム	SPT	6.7644
204	202	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.7586
205	200	メガパネル	PUZ	6.7542
206	201	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.746
207	204	ダイナマイトデューク	ACT	6.738
208	—	Vay 〜流星の鎧〜	RPG	6.7272
209	203	デトネイター・オーガン	ADV	6.7261
210	205	ソル・フィース	SHT	6.7155
211	—	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.7
212	189	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.6949
213	212	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.6811
214	208	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.6746
215	214	ワニワニWorld	ACT	6.6382
216	227	ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦	ACT	6.6315
217	199	ワンダードッグ	ACT	6.6285
218	210	太平記	SLG	6.6123

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「なになに…、『挑戦状、予想屋殿。帝王ソダンの順位を当てて見せよ(数字で)。これすらも当たらぬなら、もはや廃業以外道はありますまいな。フッフッフ。(埼玉県・永沼純也・20歳)』。…キミねー、ムチャ言っちゃいかんよ。今月の大波乱を誰が予想できたってーの。ま、「コラムスIII」の100着もしくじったけどさ。とりあえず「ファンタシースター」は3着な。

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！ むやみなー点投票&メーカーさんの組織投票！(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
219	218	斬〜夜叉円舞曲〜	SLG	6.596
220	207	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
221	215	サイバーボール	SPT	6.5905
222	216	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5874
223	217	デンジャラスシード	SHT	6.5843
224	219	TATSUJIN	SHT	6.5723
225	220	ヴォルフィード	PUZ	6.5336
226	209	OutRun 2019	RAC	6.5277
227	206	らんま1/2〜白蘭愛歌〜	ADV	6.527
228	211	スライムワールド	ACT	6.5135
229	—	モンキーアイランド	ADV	6.5
230	224	JuJu伝説	ACT	6.4584
231	225	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4583
232	226	DAHNA 女神誕生	ACT	6.4473
233	223	サイボーグ009	ACT	6.4285
234	222	将棋の星	TAB	6.4117
235	221	バトルトード	ACT	6.4074
236	231	エアダイバー	SHT	6.3977
237	230	アーネスト・エバンス	ACT	6.3945
238	232	フェリオス	SHT	6.39
239	233	フォゴットンワールズ	SHT	6.3815
240	234	CRÜE BALL	PIN	6.375
241	237	ドリームチームUSA	SPT	6.362
242	238	バットマン	ACT	6.3418
243	235	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3373
244	236	中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX	RAC	6.3318
245	239	カメレオンキッド	ACT	6.3191
246	241	スーパーハングオン	RAC	6.2743
247	229	バッドオーメン	ETC	6.2727
248	242	ゴールデンアックスⅢ	ACT	6.2631
249	213	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.25
250	240	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2473
251	243	Blue Almanac	RPG	6.2463
252	244	ESWAT	ACT	6.2132
253	245	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.2104
254	246	スーパーリーグ	SPT	6.1783
255	228	ジュラシック・パーク	ACT	6.1764
256	247	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	6.1683
257	250	ディック・トレイシー	ACT	6.1185
258	248	スペースハリアーⅡ	SHT	6.1184
259	249	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1095
260	251	ヴァリスⅢ	ACT	6.0926
261	252	ポピュラス	SLG	6.0714
262	254	ワードナの森SPECIAL	ACT	6.0434
263	255	シーザーの野望Ⅱ	SLG	6.0303
264	270	ジェームスポンドⅡ コードネーム・ロボコッド	ACT	6.0
265	257	スパイダーマン	ACT	5.98
266	258	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！	TAB	5.9387
267	267	Art ALIVE	ETC	5.9041
268	259	ヨーロッパ戦線	SLG	5.9
269	263	ダーウィン4081	SHT	5.8892
270	256	デバステイター	ACT	5.8823
271	261	バーニングフォース	SHT	5.8596
272	262	ブロックアウト	PUZ	5.8494
273	260	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8428
274	265	ヴェリテックス	SHT	5.8412
275	264	クラックダウン	ACT	5.8372
276	266	サイオブレード	ADV	5.8327
277	253	ウルフチャイルド	ACT	5.826
278	268	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.8111
279	278	ジュエルマスター	ACT	5.7808
280	274	ウイップラッシュ	SHT	5.775
281	273	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7735
282	275	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.768
283	271	ファイアームスタング	SHT	5.7653
284	269	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.7611
285	281	007・死闘	ACT	5.75
286	287	バッドマン・リターンズ	ACT	5.75
287	272	アローフラッシュ	SHT	5.7441
288	276	ゴーストバスターズ	ACT	5.7388
289	277	クラックス	PUZ	5.728
290	280	大旋風	SHT	5.7111
291	283	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.6818
292	285	タズ マニア	ACT	5.65
293	286	アフターバーナーⅢ	SHT	5.6338
294	288	スーパーH.Q.	RAC	5.6086
295	284	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.575
296	294	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5675

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける　作山軍曹

ジョー・モンタナ フットボール

●セガ
●'91・3・1発売
●6,000円
●SPT
●2人対戦プレイあり

読者	7.8746
本誌	7.75

いやぁここに顔出すのも久しぶりだっ！んでモノは何かと思えばモンタナじゃぁねーかよ。略して、モンゲー(なんだそりゃ)！ つっても喋りまくってうるせー「II」じゃねーぜベイブ。まぁ、「II」は「II」でいいんだけどよ、英語でベラベラ喋られてもイマイチ遊びづれーってのがあるな。だけど最初の「モンタナ」はシンプルイズベストってのか。画面が見やすいし、操作の感触がいいんだよな、フォーメーション選ぶ時にも、「ジョーズプレイ」なんてモンタナのオススメフォーメーションなんかがあるし。「よっジョーさん、今日のオススメは何だい？」「今日はイキのいいショットガンプレイがオススメよ！」ってノリがいいんだよな。こいつは初心者から上級者まで対応できて、なかなか面白いシステムだぜ。ま、チームが実名じゃなくて数も少ないのがアメフトファンにはくやしいが、やっぱりいいぜこれ。チームといえば、モンタナってば49ersじゃなくて、今はカンザスシティのチーフスに行って頑張ってるな。ヘッヘッ俺の応援してるチームに来たんだよぉ、ジョーがよぉ!! しかもQBでガンバってんだぜ！

感動だぜハニョー！ しかも、モンタナのボールが受けたくて、レイダースからマーカス・アレンまで来ちまったんだぜ。今年のチーフスは最高ハニョニョニョーだぜ！ おっと理性がなくなっちまった。

て、話を戻すが、俺の中でのアメフト最高のゲームは「テクモスーパーボウル」なんだよな。でも「モンタナ」は、それに近い作りなんて、遊びやすいのかもしれないな。つまり、アクション性がほどよくてパスも通りやすいのよ。リアル指向になりがちなアメフトゲームの中で、こりゃー異色だぜ。でも、「それがあなったのいいト・コ・ロ」なんだな。

ところで、何でも今年もモンタナのフットボールが出るって話じゃねーか。しかもチーフス他全部実名なのな。こりゃー今から期待がデカいぜ。フィールドも縦にして、ズームもありだし、スゲー遊びやすいそうだ。初代「モンタナ」もいいんだが、やっぱ

全部実名じゃないとな

私の推奨馬　青山ようこ

◆カプコンのクイズ殿様の野望(シムス)

同名アーケードゲームのアレンジ移植だが、全4,000問すべてを肉声音声で出題するのが大きな特徴。オマケも多彩。

ゲーセンで女の子が好きなゲームといえば〝パズル〟〝クイズ〟〝UFOキャッチャー〟ですよね。でも私がゲーセンに通い始めた頃は「ぷよぷよ」もないし、UFOキャッチャーのぬいぐるみはデキそこないばかり。クイズもヒマつぶしに〝そこそこ〟という程度。

が、「殿様の野望」の出現により、クイズは〝ヒマつぶし〟からいきなり〝天下統一の手段〟に！ 頭脳と財力を振り絞り、全国制覇に歓喜し、軍団壊滅に泣いたもんです。うんうん懐かし〜。

用意された8人の武将の中から、ある時は武田信玄に、またある時は織田信長になり、38国を次々と手中に収めていく……。時には山本勘助のような有能な軍師が登場して2択問題やジャンルセレクトをさせてくれたり、という基本部分はそのままですが、そこはサスガMEGA-CD。声優さんの重々しい口調で「田舎モノめがぁ」と言われると、ついこちらも同じように「何を言うかぁ。このうつけモノぉ！」と叫んでいたりして…(恥ずかしい)。でも、この時代がかったシャベリが〝戦国大名〟的な気分にさせてくれます。また、ボーナスゲームもグー。「殿、やぶさめなどなさってみては？」とこられると「うむ、やってみるか」となること間違いナシ(笑、たぶん)。

けど、一番個人的に気に入ってるのはお金をいれなくてもイイことかな。ゲーセンでは万単位使いましたら…。やっぱり家で好きなだけ遊べるってのは、コワイものなしですよね。でも死を覚悟して戦場に臨むのがホントは武士の心意気というものかな(笑)。

音声出題がうれしいよね

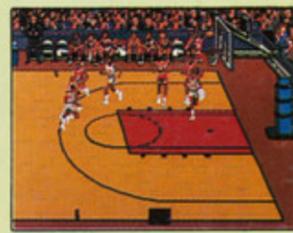
イベントのゲームもオリジナル。息抜きにイイ感じ。

次に出たら買い!!

懐かしの自転車新聞配達ゲーム「ペーパーボーイ」は再販の少ないテンゲンソフトの中でも1、2を争う希少価値のあるソフトだ。見つけたら即買い。熱烈希望者はテンゲンまで。

ペーパーボーイ(テンゲン／'92・6・26／6,800円／ACT)

休養馬カルテ

NBAプロバスケットボール ブルズVSブレイザーズ
(EAビクター／SPT／8M)

未出走馬「ブルズVSブレイザーズ」は、発売から半年近く経つ今も集計欄外にて待機中だ。NBAブームとはいえ、同じ内容でのデータ替えは、2発目までが限度だった模様。出場権獲得まであと7割もあるがはたして？

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「予想屋さんよ、その地位を賭けて勝負だ。予想が近いほうが勝ちで、オッズ予想で勝負。私が勝てばあなたはやめてもらう。私が負けたら弟子になろう。(宮城県・菅原茂・16歳) よーし！ 貴様は7.6823だったからオレの勝ちだな。今日から菅原はオレの弟子だ。今後オレと同じ予想を書かないとボツだからな、ふははは。で「ソニックスピン」は6.8511だぞ。

新春特別企画

新春大荒れの謎に迫る？

歴代王者の変遷をさぐる

歴代トップソフト変遷図

ソフト名	獲得回数	トップ獲得号(Vol.)
アイラブ ミッキーマウス	2回	①、③
レッスルボール	1回	②
シャイニング&ザ・ダクネス	1回	④
ラングリッサー	1回	⑤
アドバンスド大戦略	1回	⑥
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6回	⑦〜⑫
スーパーファンタジーゾーン	1回	⑬
天下布武	1回	⑭
シャイニング・フォース	4回	⑮〜⑱
LUNAR	4回	⑲〜㉒
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	2回	㉓、㉔
ベア・ナックルII	2回	㉕、㉗
ゆみみみっくす	1回	㉖
ぷよぷよ	3回	㉘〜㉚
シルフィード	2回	㉛、㉜
ガンスター ヒーローズ	2回	㉝、㉞
歴代最高点：9.4137	（シルフィード、Vol.31）	

最下位三大帝王変遷図

ソフト名	獲得回数	トップ獲得号(Vol.)
ラスタンサーガII	7回	①、④〜⑦、⑫、⑬
XDR	6回	②、③、⑧〜⑪
ソード・オブ・ソダン	21回	⑭〜㉞
歴代最低点：2.7742	（XDR、Vol.2）	

首位獲得には見ための良さも必要？

ついに堕ちた帝王ソダン。逆襲は？

王者の流れは時代の流れ！ 次世代の王者はこうなる!?

新ハードも登場が予定され、まさに波乱が予想される'94年新春。今回は新春早々予想だにしなかった「ナイトトラップ」の首位奪取と、帝王ソダンの敗北をネタに、過去のデータをまとめてみたぞ。読者レース始まって以来ともいえるこの重大事件、みんなはどう捉えるかな？ というわけで、早速データを見ていくけど、まずは入れ替わりの激しいトップ争いと、安定しきってる最下位争いとではだいぶその傾向に違いがあることがわかるね。特にトップになったソフトを見ていくと、1回だけしか1位の座にいなかったものが意外とあるんだよね。これは、メガドラに"超"のつくような大作があまり出てこなかったせいとも受け取れるし、逆にそれだけ話題性のある優良作が続々と出てきたという受け取り方もできるかな。ちなみに、過去最高点の9.4137というのは、数千票の平均点だけに、なかなか取れる点じゃないってのも注目点かな。ま、第1回1着の「ミッキー」のオッズが当時8.4667だったことを考えると、最近はずいぶんレベルが高くなったと言えるんだろうね。一方の最下位争いだけど、前回までに"最下位帝王"の称号を獲得したソフトはたったの3本だっていうのには驚かされるところだ。ちなみにあの「ソダン」でさえ、トップを取るまで初登場から3カ月もかかってることを考えると、なかなか取れるシロモノじゃないのがわかるね。さて、劇的なトップと最下位の交代劇の今後はどうなるのかな？

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームに何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、セガのRPGの代表作の最新版「ファンタシースター〜千年紀の終りに〜」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。いろいろな試みの見られるこのRPG大作は、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

温故知新？

「ファンタシースター」は何着だ？

今月の着順予想

謎の予想屋の予想は、どうやら3着みたいだぞ？

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本／海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は海外生まれのソニックの最新作「ソニック・スピンボール」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

ソニックはソニックでも、こいつはどう？

BEメガ読者レース参加者募集中!!

今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシスの隠れた秀作「スーパーマン」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで／）、③コメント（何でもOK）、④着順予想、オッズ予想（小数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。

締切は2月4日だぞ。

今月のにんじん！

最近は1度死んだらしいけど、このアクションは必見だ。

BEメガ編集部総評

今年最初のBEメガ読者レースは、なんと年の始まり早々から、波乱につぐ波乱でハチの巣をつついたような騒ぎだ。不動と思われた首位が、いきなり年末発売の本命「ファンタシースター」「夢見館」の登場を待たずに入れ替われば、長年最下位帝王の名をほしいままにしていた「ソダン」も唐突に敗れる始末。はたしてこの大変動は来月以降どうなるかまさに予測不可能／ 今年も目が離せないぞっ!!

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②：各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
297	290	マージャンCOP竜	TAB	5.5085
298	292	FZ戦記AXIS	ACT	5.5
299	282	パチンコクーニャン	ETC	5.4705
300	299	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.4696
301	291	究極タイガー	SHT	5.4454
302	295	アイル・ロード	RPG	5.4384
303	296	モンスターレア	ACT	5.422
304	279	GODS	ACT	5.4166
305	293	エグザイル	A・RPG	5.4155
306	297	ルナーク	ACT	5.4102
307	298	DJボーイ	ACT	5.4014
308	289	マスターオブウェポン	SHT	5.3823
309	302	ランボーIII	ACT	5.3657
310	300	ファイナルブロー	SPT	5.3616
311	301	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3597
312	304	パワーアスリート	ACT	5.2844
313	303	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.261
314	307	G-LOC	SHT	5.225
315	305	アトミック・ロボキッド	SHT	5.216
316	306	ファットマン	ACT	5.1674
327	313	ザ・キックボクシング	SPT	5.16
318	309	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0969
319	312	A列車で行こうMD	SLG	5.0192
320	308	ターボアウトラン	RAC	4.9827
321	311	スーパーエアーウルフ	SHT	4.9756
322	314	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.948
323	310	ストームロード	ACT	4.92
324	315	メガトラックス	RAC	4.8807
325	316	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8287
326	317	AMBITION of CAESER	SLG	4.8076
327	318	インセクターX	SHT	4.7627
328	319	ヘビーノバ	ACT	4.7541
329	320	獣王記	ACT	4.6007
330	322	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5882
331	321	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.5714
332	324	港のトレイジア	RPG	4.5095
333	323	コズミック・ファンタジー Stries	RPG	4.4901
334	325	セイントソード	ACT	4.4523
335	333	アネット再び	ACT	4.3974
336	328	火激	ACT	4.3967
337	326	SDヴァリス	ACT	4.3913
338	327	JUNCTION	PUZ	4.3773
339	329	レッスルウォー	SPT	4.3548
340	331	スペースインベーダー90	SHT	4.3229
341	332	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3005
342	330	サンダーフォックス	ACT	4.2622
343	334	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.25
344	335	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.2255
345	336	カース	SHT	4.1633
346	337	ズーム／	PUZ	4.1574
347	338	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1338
348	339	機動警察パトレイバー 98式起動せよ／	ADV	4.0869
349	342	四天明王	ACT	3.8095
340	341	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.7397
351	343	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.7045
352	340	ああ播磨灘	SPT	3.4864
353	344	ストリートスマート	ACT	3.4437
354	345	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3208
355	346	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.3004
356	349	ラスタンサーガII	ACT	3.1701
357	347	邪神ドラクソス	ACT	3.1578
358	350	XDR	SHT	3.1076
260	351	ダブルドラゴンII	ACT	3.1021
261	352	ソード・オブ・ソダン	ACT	3.0452
261	348	中嶋悟監修 F-1 HERO MD	RAC	2.9836

オッズ表D・E寸評

風雲急！ ソダンよもやの敗北!!

人々を恐怖の奈落に落とし続けて35回のオッズ表D・Eだが、今月開設3周年を目前にして、ついに帝王ソダンが敗れる超大波乱が起こってしまったのだっ!! いまや日本全国津々浦々までその名を轟かし、メガドラ最下層の英雄とまで言われた彼の最期はあまりに急で、あっけないものだった……。あのウッドストックもドラクソもなし得なかった偉業を達成した中嶋皇帝と、来月真のリターンマッチ予定。待て次号!!

【12月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表／】最後は12月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本&ニンジンソフト「M-1」の当選者を発表するぞ。たくさんの応募者の中から今年最初のめでたい当選者に選ばれた人は、長野県・赤城貴史くん、愛知県・井沢修平くん、埼玉県・藤田昭彦くん、東京都・橋本泉さん、新潟県・黒崎健児くんの5名だ。おめでとうね。

読者レース応募券 2月

BE-MEGA ← WORLDWIDEな情報を先取り！

NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

NAIYŌ MORIDAKUSAN

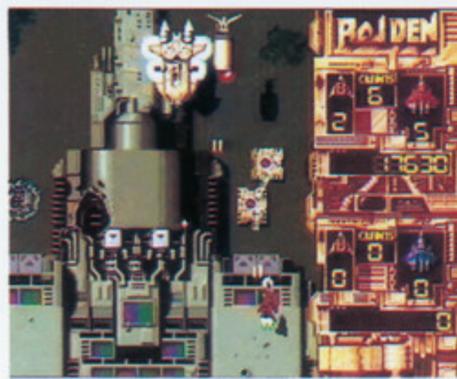
INFORMATION 激変する業界の流れをその目で確かめろ ゲームショーの一般公開日をチェック！

次世代機の相次ぐ発表で、今年のゲーム業界は“激動”が予想されるだけに、初公開や発表の場となることが多いショーや展示会はぜひチェックしたいところ。というわけで、今年前半に行われる、3つの大型ショーの一般公開日をお知らせしておこう。特に、おもちゃショーでは、各次世代機の具体的な情報が得られそうだし、今のうちに計画を立てておくといいかもね。

昨年のAOU←とおもちゃショー→の様子。

●AOUショー（アミューズメント・エキスポ）
2月22日〜23日：千葉・幕張メッセ
●第14回CSG新作発表会
3月22日：大阪・マイドーム大阪、3月26日：名古屋国際会議場）、3月30日：東京・サンシャインシティ
●'94年東京おもちゃショー
6月4日〜5日：千葉・幕張メッセ

NEWS 次世代フルカラーゲームが続々発売!? アタリのジャガーが全米の店頭に登場！

12月末、アタリ社のハイスペックマシン「ジャガー」が発売された。今月は起動時の画面と、同時発売ソフトから2本を紹介しよう。ご覧のとおりの表示能力を持ちながら、価格はわずか249ドル。メディアはカートリッジのみだが、将来はCD-ROMユニットも発売する。

セイブ開発のアーケード「雷電」を移植。1991年ごろの業務用なら忠実に再現できることを証明。

横スクロールのSHT「Crescent Galaxy」。他にポリゴンを使った3DタイプのSHTもある。

SPOT ナムコが横浜に複合型AM施設を開店 ますます広がるワンダーワールド

おなじみ、ナムコのワンダーエッグに、心理テスト体験アトラクション「ミラーナの心理迷宮」が新設された。鏡の迷路で様々な質問に答えると、最後に「心のカルテ」がもらえる。一方、横浜には家族連れやヤングアダルトをターゲットにした「ワンダーシティ」をオープン。2740m²の敷地に、ファミリーレストラン、ファーストフードショプ、そしてナムコのAM施設「プラボ」が併設されている。どちらも、楽しい1日が過ごせそうなスポットになりそう。

ナムコのハイテク技術は人の心まで読めるようになった？ 女の子を中心に、人気アトラクションに。

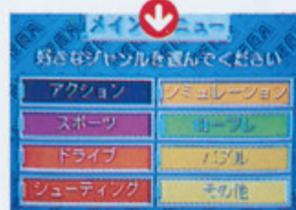
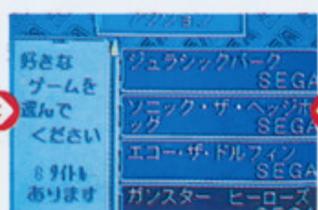
ワンダーシティは、横浜市鶴見区元宮1-813-1（第2京浜線沿い）。営業時間10時〜24時だぞ。

ずらっと並んだ最新鋭レースゲーム「リッジレーサー」。他にも「ギャラクシアン³」や、カジノコーナーを設置。途中で食事をしながらゆっくり楽しんでね。

NEWS メガドラソフトをCATVで送信中 東京ケーブルネットワークをリポート

セガが、ケーブルテレビによるゲーム配信システムを開発したことは、先月お伝えしたけど、このモニター実験を行う試験放送が、都内文京区と荒川区をネットする、東京ケーブルネットワークで3月末まで行われている。同CATVの加入者から500世帯のモニターが選ばれ、このアンケート結果をもとにして、今後本格的な事業化を検討するそうだ。全国のCATV局からも、新たな加入者を増やすための有効な手段として注目されているので、早い時期にみんなの家でも、この便利なシステムが利用できそうだぞ。

電源を入れるとレシーバが自動的にゲームチャンネルを受信。

←放送施設は安価にそろえられるので、全国のCATV局が注目。

今回は24タイトルを4つのチャンネルに分けて送信している。

好きなゲームをメニューで選択。売り切れなんてないから便利だ。

ダウンロードが終了すれば、後はいつも使っているROMと同じ

INFORMATION ■セガでは「ファンタシースター ～千年紀の終わりに～」の発売を記念して、メガドラ対応版「ファンタシースター（I）」が、抽選で2,000名に当たる「PSのルーツを探れ！」キャンペーンを実施中。PSのマニュアルについている三角券をハガキに貼り、〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 （株）セガ・エンタープライゼス「ファンタシースターキャンペーン」係まで（締切1／31消印有効）。

NEWS

白熱のシェア争いを展開中 最新フランスゲーム事情

提携誌「MEGA FORCE」の協力で、最新のフランスメガドライブ状況をレポートしてきたぞ。死者が出るほどの異常寒波に見舞われた昨年末だけど、セガと任天堂のシェア争いの方は五分五分といったところで、さらに白熱化。今年もその争いが注目されている。現地でのヒット作は「アラジン」「ストIIダッシュプラス」などアクションゲームが中心で、MEGA-CDの普及にともなって、「ソニックCD」や「シルフィード」もかなり注目を集めた様子。勢いの衰えない16ビットハードだけど、次期ハード「サターン」への関心もちょっとずつ高まっているようだ。

これはヨーロッパ仕様の「ソニックCD」。値段は499フラン(日本円で約10,000円ちょっと)。高いなあ〜。

シャンゼリゼ通りの中にあるゲーム店。MEGA-CDも普及してきた。

「SUPER GAMES」ショーの様子。「V.R.」に群がる子供達。

ダッシュプラスが同梱のメガドライブ。「アラジン」の同梱パックもあったぞ。

EVENT

データイーストの最新ピンボールマシンは「LAST・ACTION・HERO」だ！

データイーストが第20弾のピンボール「ラストアクションヒーロー」を発表した。昨年夏公開の同名映画をモチーフに、フィールドには、プレイヤーの目を引く、大きなクレーンが置かれている。流行りの6BALLも楽しめるぞ。

発売を記念した、データイースト社主催の編集部対抗ピンボール大会では、昨年に続きBEメガが優勝！

NEWS

サウンドにスポーツに カプコンの新展開に期待

これまで様々な形でライセンスしCD化してきたカプコンのゲームミュージックだが、このたびソニーミュージックエンタテインメントと共同で「カプコンサウンド・シリーズ」として正式にシリーズ化されることが決定。第1弾は「スーパーストリートファイターII」(1/21発売2,000円)だ。

⬇ヤンマーを母体にリーグ入りを目指す大阪サッカークラブにもカプコンは出資。

SHOP

東京・国立の「Piw」は友達みたいに付き合えそう！

今月紹介する東京・国立のPiw(ぴゅう)国立店は、4年以上も前からセガ関連商品を扱ってきているだけに、ハード、新品・中古ソフトとも充実の品ぞろえ。コーナー担当の佐藤さんは「特にアクション系ソフトは他機種より断然いい」とメガドラを応援してくれている。〝ユーザーとの長いお付き合い〞を常に心がけているからサービスもバッチリ。中でも価格はビックリするほどだから、ぜひ確かめに行ってみよう。

新品・中古ソフトがいつも棚にぎっしり。2Fのパソコンゲームのソフトも充実してるぞ。

お店は中央線国立駅から徒歩1分(国立市東1-6-3)。営業時間は午前11時〜午後8時(祝祭日は午後7時)まで。

待ってるよ！

NEW RELEASE

CD-S 1グラムの勇気

ジョンソンベビーローションのCFソングといえば、もうおなじみ。市原真紀のこの曲は、ポップで覚えやすいサビのメロディーと歌詞のノリで、カラオケの定番としてもピッタリでしょう！

●ハミングバード
／1.12発売／¥1,000

CD-S without you

ソロシンガー永作博美として2枚目のシングル。第一声からして、ボーカルの印象はいままでとはグッと変わった雰囲気。肩の力も抜けて、ribbonとの差別化が完成に近づいたと言える快心作。

●ポニーキャニオン
／1.21発売／¥1,000

CD SUPER BALANCE/KATSUMI

仕事、人間関係など様々なバランスをテーマにしたアルバム。全曲CMに使えそうなキャッチーなサウンド&メロディも、この人のアルバムの特徴。

●パイオニアLDC
／1.26発売／¥3,000

CD 究極戦隊ダダンダーン

オリジナル＋アレンジというおなじみ形態だが、アレンジで主題歌を歌うのは、なんと子門真人。カラオケもあるとくれば、もう、聴くしかないね。

●キングレコード
／1.21発売／¥2,800

CD 豪血寺一族／アトラス

大メモリのビデゲーならではの楽しさである、ボイスを曲の要素としてふんだんに取り入れたBGM作りが最高。今後の方向性としても期待大！

●サイトロン
／1.21発売／¥1,500

CD NEO SELECTION

サムライ、餓狼、ワーヒーなどネオ・ジオのヒット格闘ゲーム6本から、セレクトした10曲をアレンジで収録した豪華版。ロゴステッカーもいいね。

●サイトロン
／発売中／¥2,500

CD ナムコゲーム サウンドエクスプレス Vol.10、11

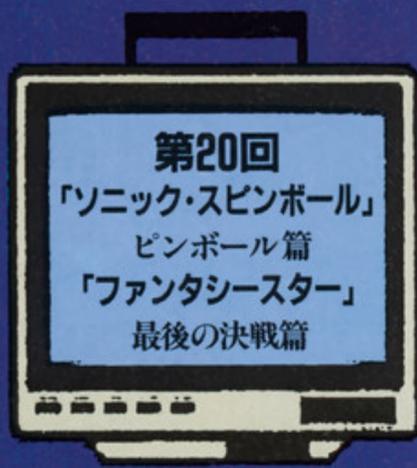
エクスプレス最新作は、2枚同時発売。Vol.10は対戦が熱い「サイバースレッド」、Vol.11はお待たせの「リッジレーサー」。どちらも買いだぜ。

●ビクターエンタテインメント
／1.21発売／各¥1,500

NEWS■日本ビクターの現地法人JVCアメリカは、ジェネシスとセガCDの一体型ハード「X'EYE(エックス アイ)」(RG-M10)を4月からアメリカで発売する。このモデルは、従来のワンダーメガRG-M2からコードレス機能を削除し、フロント部分にパッド用のコネクタを持つ。セガCD版の百科辞典、現地のカラオケベストヒット16、そしてゲームの3種のソフトが同梱で、価格は499・99ドル。「同タイプの国内向け発売は、今のところ予定していない」(ビクター広報)とのこと。

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：1月21日「龍虎の拳」、1月28日「幽☆遊☆白書外伝」お楽しみに!!
※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切は、特に指定がないものはすべて2月7日(消印有効)。

BEメガ CM探偵団

第20回
「ソニック・スピンボール」
ピンボール篇
「ファンタシースター」
最後の決戦篇

「たいっちょーっ！　おめでとうございますぅ!!　なんと、CM探偵団はついに20回目を迎えましたね」「うむ、また野望に近づいたな」「目指すは打倒読者レースですね」「ムリじゃ」

好評オンエア中 「ソニック・スピンボール」 ピンボール篇　15Seconds

放映期間：'93年12月～'94年１月／収録：'93年11月25日
制作：(株)電通、(株)アームズ／演出：高橋康雄
ナレーション：Poki

はじめに紹介するのは、ＣＧのソニックがかわいい「ソニック・スピンボール」のＣＭだ。ＤＪ風のファンキーなノリもイカスぞ。

1. おなじみソニックが……
2. 丸まったと思ったら、舞台はピンボールの台に／　「ソニックが超音速で弾け飛ぶ／ピンボール」
3. ゲーム画面もズラッと　「ゲームに挑戦だぁ アメリカ生まれの」
4. ポーンと跳ね返るソニック　「ファンキーアクション」
5. タイトル、シャキーンと　12月10日発売　「ソニック・スピンボール／メガドライブから」

END

好評オンエア中 「ファンタシースター」 最後の決戦篇　30Seconds

放映期間：'93年12月～'94年１月／収録：'93年11月30日
制作：旭通信社、トウキョウ・アド・パーティ、キャラバン
演出：浅川順／ナレーター：マーク大喜多／出演：ドニア(ファル)、ブライアン(ルディ)、ジェイミー(フォーレン)

次のＣＭは、意表(いひょう)をついた外人役者の起用で驚かされたおなじみ「ファンタシースター」のＣＭだ。少々大人っぽいルディはどう？

1. 爆発する惑星　「ズズーン……」
2. 星屑(ほしくず)のきらめきの中からタイトルロゴが……
3. たたずむルディ、ファル、フォーレン　「(ナレーション)惑星パルマの消滅から千年、光と闇の闘いが」
4. 不思議な水晶を手に取るルディ　「今始まろうとしている」
5. 武装して立ち向かうファル　「(グオオ～)」
6. そして、フォーレン　「バウッ／」
7. とある惑星に落ちる中3人の姿が水晶に映って　「スペースバトルストーリー ファンタシースター」
8. ダークファルスに突っ込む
9. そしてタイトル入る　12月17日発売　「ジ・エンド・オブ・ザ・ミレニアム」
10. キャンペーン告知も　「ルーツを探れ!」キャンペーン実施中　「From メガドライブ」

END

CMよもやま話

「ソニック・スピンボール」のＣＭですが、今回のＣＧ部分は「ソニックＣＤ」の時と同じ（株）リンクスが担当してまして、ソニックのＣＧデータなどは、当時いろいろ作っておいたデータを流用して、さらに磨(みが)きがかかってます。特に新しくＣＧで描き起こされたピンボールの盤面などは、ＣＭのノリの良さとあいまっていい感じで仕上がってると思います。ソニックのかわいい表情も必見ですね。

さて、もう１本の大作、「ファンタシースター」ですが、こちらはいろいろな案が出されていた中からの選考となった作品です。宇宙もののＲＰＧという一種独特な世界観を出すために、今回は役者さんはすべてに外人を起用したわけですが、やはり日本人を使うよりも別世界の雰囲気(ふんいき)がうまく出てて、なかなかハマリ役になっているんじゃないでしょうか。衣装(いしょう)などもパッケージイラストをもとに大がかりに作ったものなので、そこらへんもじっくり見てほしいですね。

今回は製作期間に余裕がなく、徹夜続きで大変でしたが、４畳半もの大きさがある惑星のジオラマは、ミニュチュアなどで苦労してるだけに涙ものです。ちなみに、最後に星にダブって現れるダークファルスは、ＣＧではなく、木嶋俊氏によるイラストを処理したものです。ゲームと違った世界を感じてください。　〈セガ宣伝部〉

【ＣＭ探偵団情報大募集中／】ＣＭ探偵団では、ＣＭに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいＣＭを送ってくれるのもＯＫだし、昔のＣＭ調査依頼もＯＫだ。採用者にはお好みのソフト１本をプレゼントするぞ。で、先月再募集した高橋由美子ちゃんの色紙プレゼントの発表は来月する予定だ。締切は１月15日まで、希望者は探偵団色紙係へ急げ／

今月は熱いシューティング2本を紹介！
キミのスティックさばきで熱く燃えあがれ!!

帰ってきた超爽快シューティング

雷電II

●セイブ開発●好評稼働中●SHT

縦スクロールシューティングの名作「雷電」が、3年の月日をかけてリニューアルされた。シンプルなゲーム性が要求されるシューティングながら、前作のスタイルを変えずに見事なアレンジがされた今回の「II」では、注目すべき新兵器が2つある。

一定時間の連射で、敵への誘導レーザーに変化する「プラズマレーザー」と、広範囲に爆発して敵弾を即座に打ち消すことのできる「拡散ボンバー」がそれだ。ステージは、前作同様全8面からなっており、6面以降は舞台を宇宙に移しての戦いとなる。1P側は従来の、2P側は拡散ボンバーを標準装備しており、好きなボンバーで戦えるぞ！

発表会でも大盛況！ 熱いエクスタシーが蘇る

なんと発表展示会も堂々と行われた「雷電II」。当日は一般入場者も多数訪れ、人気のほどをうかがわせてくれたぞ。

1面ボスは先手必勝で撃ち込もう。2匹とも出現してしまったら、迷わずボンバーで応戦だ！

敵の破片の美しい散り方も必見。でも敵の弾と間違えないように注意してプレイしないとダメだぞ。

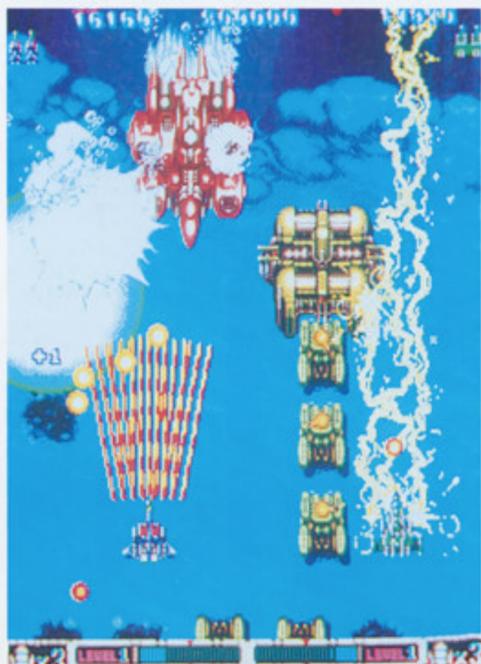
前作にハマった人なら、気になるはずの隠しアイテム、フェアリー。予想どおり、「II」でも1面と4面に隠されているぞ。また、ボスの攻撃方法も前作を踏襲しており、前に使えた安全地帯もちゃんと残っている。1面ボスは本体と重なって攻撃することも可能だぞ。

東亜シューティング最新作も稼働中!!

BATSUGUN

●タイトー●好評稼働中●SHT

それぞれ秘めた過去をもつ6人のプレイヤー。中には本名不詳のアイスマンや、お約束のギャル達もいる。

広範囲に攻撃できる「メガウェイショット」と前方集中型の「サンダースパークレーザー」だ。

極限のきわどい攻撃をしてくるボス戦は、避けのセンスが問われる。危なくなったらボンバーを使え！

自機で選ぶか、キャラクターで選ぶか……。開始前の難しい選択だ。

シューティングの老舗、東亜プランの最新作「BATSUGUN」も登場！ 3タイプ計6種の自機と、2P協力で攻撃する「ダブルボンバー」が魅力的だ。パワーアップには、ハマることの少ない〝ゲージレベルアップシステム〟を採用。死んでもバリバリ撃てるから、キミの連射でギャラリーを沸かしてやろうぜ！

'93全日本F3000選手権 最終戦

BE MEGA RACING FREAK Vol.9

11/13~14 SUZUKA

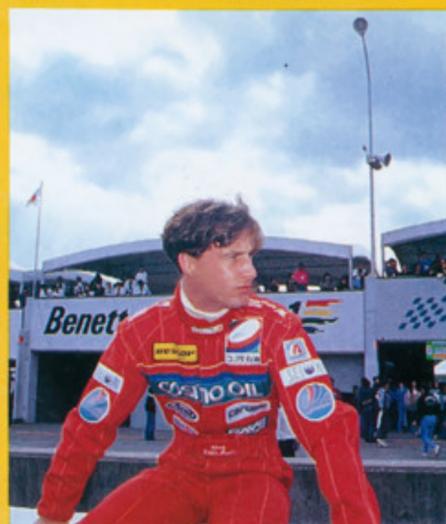
T・ダニエルソン初優勝!!
星野薄氷のシリーズチャンピオン

バブルがはじけ、キャンギャルの数も減った今年のF3000。しかし、チャンピオン争いは昨年にも増して、熾烈さをきわめた。最終戦、チャンピオン候補に名乗りを上げているのは星野一義、E・アーバイン、R・チーバーの3人。順位次第でタイトルが誰に行くのか非常に微妙な状況の中、予選ポール・ポジションを獲得したのはチーバーだった。チーバーにとって、チャンピオンになるためには優勝が必要なだけに、最高のポジション。アーバインは6位、チャンピオン最右翼の星野は予選11位と出遅れてしまう。

決勝スタートではチーバーが1コーナーを制したが、序盤で2番手のダニエルソンがトップに立ち、そのままフィニッシュ。チーバーは2位、アーバイン4位、星野リタイヤという順位で最終戦を終えた。この結果、トータル・ポイントでアーバインが33、星野32、チーバー31、ベスト6戦による有効ポイントではアーバインと星野が32、チーバー31で、優勝回数で星野（2勝）がアーバイン（1勝）を上回り、シリーズ・チャンピオンを獲得。引退が噂された星野はみごと復活を印象づけ、今年のF3000の幕は下ろされた。

初優勝を飾ったT・ダニエルソン。

優勝とチャンピオンを逃がしたチーバー。

キャンギャル達ともこのレースでお別れ。

来年はF1へステップアップするアーバイン。

ダニエルソンは星野のチャンピオンに貢献したことになった。

3位に入ったA・G・スコット。彼がリタイヤすればアーバインがチャンプだった。

チャンピオンを決めた星野。引退の噂を否定。

THE SCENE OF J LEAGUE VOL 7

栄誉ある初代グランドチャンピオンはどちらの頭上に!?

司令塔・木村和司のケガで中盤が作れなかったマリノス。

調子の波の激しいフリューゲルスにあって、外見とは裏腹の堅実なプレイを続けるGK森敷彦。すっかりチームの顔。

エスパルスだけに強いジェフ。江尻、中西といったところが頑張っているが、リティ中心の中盤が逆にアダとなっている。来期は首位戦線を賑わしてほしい。

DFの充実で飛躍的に失点が減ったものの、決定力不足で惜しくもヴェルディに競り負けたエスパルス。シュートチャンスはたくさんあっても、決め手に欠ける。

本命ヴェルディ、力で後期を制す

誰もが12月1日の直接対決が事実上の優勝決定戦だと思っていたはずが……。

Jリーグ・セカンドステージの優勝の行方は、W杯2次予選明けからヴェルディとエスパルスのマッチレースの様相を呈していた。特にエスパルスは、得失点差で不利なため、12/1の直接対決までは最悪でも勝ち数で並んでおきたいところ。もしこの2チームがつまずくとしたら？ズバリ可能性が高いのはファーストステージ優勝のアントラーズ、そしてアマリージャの加入したフリューゲルスだ。

その〝もし〟が第14節のエスパルス―アントラーズで出てしまった。まさかの0―2で惜敗。逆にヴェルディはグランパスに競り勝ち、15節でもフリューゲルスに完勝。直接対決を前に1差をつけた。

もし、直接対決で負けても、まだ得失点差で優勝の可能性は大きい。結局、直接対決でもヴェルディが勝利し、第17節でセカンド・ステージ優勝を決めた。エスパルスにとってはアントラーズ戦の敗戦も痛いが、ジェフに連敗したのがもっと痛かったと言えるだろう。1/9、1／16に1stステージと2ndステージの覇者による王者決定戦が行われるが、勢いのあるヴェルディが優位と言えそうだ。

●得点王ランキング（前・後期合計）

順	プレイヤー	チーム名	得点
1	ディアス	マリノス	28
2	アルシンド	アントラーズ	22
3	三浦知良	ヴェルディ	20
4	武田修宏	ヴェルディ	17
5	パベル	ジェフ	16
6	エドゥー	エスパルス	13
7	永島昭浩	ガンバ	12
8	黒崎比差支	アントラーズ	11
8	高木琢也	サンフレッチェ	11
10	前田治　他	フリューゲルス	10

●1stステージ最終順位

順	チーム名	勝数	負数	得点	失点	得失差
1	アントラーズ	13	5	41	18	+23
2	ヴェルディ	12	6	29	21	+8
3	マリノス	11	7	29	24	+5
4	エスパルス	10	8	28	25	+3
5	ジェフ	9	9	26	23	+3
6	サンフレッチェ	9	9	23	24	−1
7	フリューゲルス	8	10	24	21	−3
8	ガンバ	8	10	27	31	−4
9	グランパス	7	11	21	38	−17
10	レッズ	3	15	11	34	−23

●2ndステージ最終順位

順	チーム名	勝数	負数	得点	失点	得失差
1	ヴェルディ	16	2	43	10	+33
2	エスパルス	14	4	26	9	+17
3	マリノス	10	8	31	24	+7
4	アントラーズ	10	8	31	25	+6
5	サンフレッチェ	9	9	31	25	+6
6	ガンバ	8	10	24	34	−10
7	フリューゲルス	8	10	20	30	−10
8	グランパス	5	13	27	28	−1
9	ジェフ	4	14	25	44	−19
10	レッズ	4	14	15	44	−29

J LEAGUEクイズ メガカルチョ

今月もやってきましたメガカルチョ。予想屋は予想が全然当たらないと編集サイドから文句が多い、メガパクチャー森崎でございます。毎週「さんまのなんでもダービー」を見て鍛えてはいるんですが……。さてさて、今月の予想なんですが、Jリーグ・セカンドステージも天皇杯も終わってしまったので、真の優勝チームを決めるアントラーズ×ヴェルディ戦を取り上げることにします。この対決はホーム＆アウェイで2試合あるんだけど、本誌の発売日の関係から予想は16日の方だけとします。それと、リティの古巣である1FCケルンとジェフとの試合も加えて予想していただきましょう。

優勝決定戦のほうは第1戦の試合結果にもよると思うけど、わたしはアントラーズを押します。ズバリ1―0だ。でもって、ジェフのほうは残念だけど1―0で1FCケルンの勝ちってところでしょうか？　よって答えはガ・チ。ジェフ×ケルン戦が引き分けの場合はPKのカ、ルもOKとします。お年玉だね。

グランドチャンピオン第2戦(1/16)
鹿島アントラーズ×ヴェルディ川崎
（国立競技場）

ネッスルチャレンジサッカー(1/22)
ジェフ市原×1FCケルン
（国立競技場）

カルチョワードで応募だ

メガカルチョ
カルチョワードは
ガ・チ かな？
完全版

今回の締め切りは1月15日まで(消印有効)。結果の発表は4月号(3月8日発売)の予定だ。

ホームチーム	2差以上	1差	PK	PK	1差	2差以上	アウェイチーム
アントラーズ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	ヴェルディ
ジェフ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	1FCケルン

セガ春の新作大集合!!

ウィング角度の変更が終了した。
今すぐ出られるぞ！

新年早々ビッグニュース／　いつもの年ならネタ不足シーズンのはずなのだが、正月気分も抜けきらないこの時期、今年のセガは新タイトルを一挙に発表した。しかも、そのほとんどが、今春発売予定というあわただしさ。そこで大作あり、佳作あり、個性派あり、バラエティーに富んだセガのNEW COMMERを8本まとめて巻頭大特集するぞ／　今春の話題作を見落とすことが、ないように心して読んでおくれ//

CHAPTER1

新創世記ラグナセンティ

●セガ
●5月発売予定
●価格未定
●ARPG
●容量未定

シャイニング・ローグの正体は、コレだった!

ガウの新作は超絶ARPG!

これまで「シャイニング・ローグ」としてタイトルのみ発表されていた作品が、この「ラグナセンティ」だ。しかも制作は、なんと「エクスランザー」で技術力の高さを見せつけたガウ・エンターテインメント。さらに驚かされるのは、これまでのセガにない路線のまったく新しいARPGだということ。一見、ゼルダ・タイプに見える画面をよく見ると主人公のそばに何やら動物みたいなものがいるのがわかる。これが「ラグナセンティ」の最大の特徴、トリニティ(三位一体)システムだ／

このシステムは、通常のARPGの“武器”“防具”“魔法”“道具”“乗り物”“仲間”をすべて、オプションの“動物”に統合したもの。主人公の装備や魔法を仲間である動物によって自由自在にパワーアップすることができる。動物は、原則として2匹まで仲間にでき、その組み合わせによって様々な効果が生まれる。今までのシステムと比べ自由度が高く、ストーリー性も盛り込みやすいものになっているぞ。詳しくは続報を待て／

ボスの巨大さに息を飲む戦闘シーン。なんと背景の雲がラスタースクロールしているのだ！　驚け。

立体感のある広場を進む主人公。雲の影にも注目してほしい。今までのメガドラらしからぬキャラと細かく書き込まれた背景にガウの個性を感じるね。

こんな演出も!

剣から出す光を頼りに進む主人公。こんな粋な演出も随所に盛り込まれる。ガウのアイテアに期待／

これがトリニティ(三位一体)システムだ!

動物の種類や組み合わせによって主人公の剣や魔法の威力も変化する。

主人公がまたがる恐竜と後の蝶が、仲間の“動物”だ。乗り物としても利用できる。

動物の種類は、まだ未定。どんなヤツが登場するか楽しみだね！

STORY

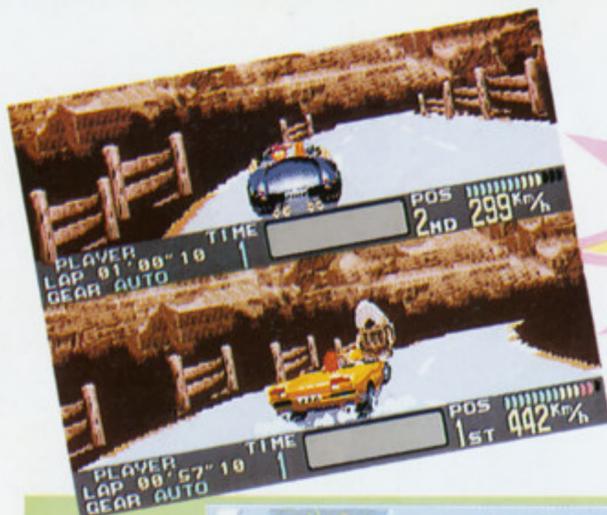
主人公は、“勇者”を志し、日夜修行にはげんでいる普通の少年だった。ある日、彼はカーニバルに行き、不思議なことに人間と会話ができなくなってしまう。しかしなぜか動物達とは話せるようになっていた。彼はカーニバルを追って旅立つ。動物達と旅を続けるうちに彼は、人間以外の生き物の尊さを知り、お互いの言葉が通じなくなる異変が起きているバベルの塔の噂を聞くのだった……。

CHAPTER2

アウトランナーズ

●セガ
●5月発売予定
●価格未定
●RAC
●2人同時プレイあり

16M bit

ゴールは地平線の彼方!!人気ゲームがついに登場!!

ガシガシマシーン猛レース!!

ゲームセンターで、走る喜びをふたたび教えてくれたあの「アウトランナーズ」が、早くもメガドラに登場してしまうのだ。オッドロキ! システムは「アウトラン」とほとんど同じ。時間内にチェックポイントを通りゴールを目指せ。今回はさらにイカレた8台の車が選べてしまうし、好評だったBGMもよりグッディー&ムーディーなサウンドがそろっているぞ。メガドラ版は、このゲームをほぼ完璧に移植し、しかもオリジナルモードまでついているってんだからダブルオドロキ! コリャー期待が高まっちゃうよね。2人対戦は画面分割で対応! ゲーセンみたいに8人でできないのは残念だけど、うれしいッス!

新しく入ったオリジナルモード!!

ゲームモードは全部で4つ。1人プレイと2人プレイモードはアーケードと同じだね。新しく入るモードは、時間内にチェックポイントを通るVSコンピュータモードだ。

1人プレイでも画面は上下分割。分割してもこれだけキレイで滑らかに動かせるとは!

VSコンピュータ

世界各国にいるアウトラン野郎達と、1対1でコースを走り、勝ち抜いていくモードだ。コースは、ゲームで言うと2、3ステージ分。相手の走りは、それぞれ変化に富んでいるぞ。1人プレイ専用だけどね。

現在、まだVSコンピュータの画面はないでも基本的な画面構成、雰囲気は変わらないはずだ。早く遊びたいね。

ATかMTか

始める前にやるのは、もちろんシフトチェンジの選択。ゲーセンで慣れた人でも、最初はオートマが無難かな。キーポジションは変えられるけど、パッドも慣れが必要だからね。

走れ走れ!!

昔なつかしい赤いヤツもあるぜベイブ。金髪パツキンだ!

なつかしーねー

クラッシュもおおげさ。走る走る。車まで追いつけやぁ!

これがキミの選べる8台のクレイジーマシン!

これが、ゲームに登場する8台のクレイジーマシンだ。どれもアーケードのデモそっくり。車種によってスピード、ハンドリングが違うっていうのはもう知ってるよね。どいつもこいつもイカしたマシンぞろいだぞ。ひゃっはぁ!

MAD POWER

ドライバーはグロリア(女)、ナビはリトルボギー(男)のコンビ。

EASY HANDLING

ドライバーはキース、ナビはジャニス。初心者用であつかいやすい。

QUICK REACTOR

ドライバーはコズワルスキー、ナビがワルスキー。悪党みたいだぞ。

ROAD MONSTER

ドライバーがアレキサンダー、ナビがエリザベス。グラフティだぜ。

WILD CHASER

ドライバーはサンダース大佐、ナビがウェンディーズ少佐。軍曹は?

SPEED BUSTER

ドライバーはトニー、ナビはマリアのおなじみ(!?)コンビだぜ。

SMOOTH OPERATOR

ドライバーがあつこさん、ナビがきたさん。日本人コンビだっ。

BAD BOY

ドライバーがスザンヌ、ナビがシーナという女性コンビ。ほよよん。

開発からひとこと

アミューズメントセンターで今も大ヒットを続けている、「アウトランナーズ」が満を持しての移植。5月の発売を目指し開発一同がんばっているので応援してネ。

CHAPTER 3

エターナルチャンピオン

●セガ
●2月発売予定
●価格未定
●ACT
●2人対戦プレイあり

24M bit

9人の怪しげな格闘家がおりなす、終わりなき闘い

時代を乗り越えて闘う闘士達が今!!

アメリカから、イキな格闘ゲームがメガドラにやってきた。その名も「エターナルチャンピオン」。力が支配する世界を舞台に、あらゆる時代の強者や猛者どもが、永遠の勝者になるために闘っていくのだ。気になるプレイキャラは、全部で9人。どれもアクの強い個性を持っている。操作は、強中弱パンチ、強中弱キックがあり、6ボタンをフルに使う本格的なゲームだ。もちろん、格闘ゲームに必要不可欠な必殺技も、各キャラ豊富だぞ。

2人対戦や同キャラ対戦も、もちろんできる。数人でトーナメント戦や、1人でトレーニングなどモードはかなり豊富だ。

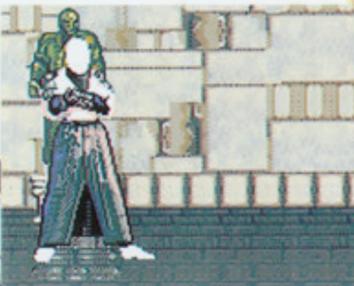
キャラ数も、9人と最近の格闘ゲームに劣らず豊富。女性キャラが2人というのもいいところをついている。やるな。

タイトルに集まる9人の戦士。タイトルの武士道が、浮いて見えるのは君だけじゃない？

キャラのアニメーションの多さは、メガドラ格闘ゲームで1、2位を争うほどなめらかだ。

各キャラのプロフィールなども見れる。これは英語で書かれているが、日本語になる予定だ。

キャラは9人も

プレイキャラクターは、全部で9人いる。君は、その中から1人を選んで、ほかの8人の相手と闘っていくのだ。すべての相手を勝ち抜くと、最後に待ち受ける最強の相手と闘うことができる。最後の相手はまだ謎と言っておこう。しかし、武道着をつけた光る左のキャラがどうもそれらしい。はたして真相はいかに!?

ブレード BLADE

モロアメコミのヒーローなコスチューム男。筋肉質な体から繰り出すパンチやキックは破壊力があるぞ。闘う前に、腕のパワーアンクルを作動させる。

体を含めて、かなりマッチョなキャラだ。腕のマシンガントレット(!?)は、飛び道具などの必殺技が出せる万能マシン。オレも1つほしいぞ。胸のマークもカッコイイ。

通常技が、必殺技のようなグラフィックなのもこのゲームの特徴だ。このキックも、実は普通の強ジャンプキックだったりするんだ。見た目がハデだと見ていても楽しい。

ラックス RAX

体をサイボーグ化したファイターだ。姿や技を見ると、ボクシングやムエタイ系のようだが、サイバーならではの必殺技も使うぞ。まさにメカヒガシ。

腰のバーニアで、加速をつけたニーキック。こんな必殺技攻撃ができるのも、サイボーグならではだ。通常技のスライディングでも、バーニアがモノをいう。カッチョいい。

火花を散らすダッシュパンチ。効果音がそれらしい雰囲気で迫力がある。それにしても、メカがカッコイイね。おまけに、腹や目の部分が終始点滅しているのだ。細かい。

シャドー SHADOW

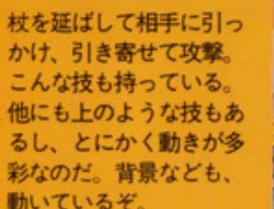
あぶない女王様のような姿をした彼女だが、これでも忍術を使うくの一だ。アクロバティックな動きや手裏剣、煙幕で姿を消すのも得意中の得意。

まるで女王様だが、見た目で判断してはいけないのだ。赤い煙幕で姿をくらまし、相手の後ろから攻撃もできる。このへんはくの一ならでは。どうやら日本人らしいが!?

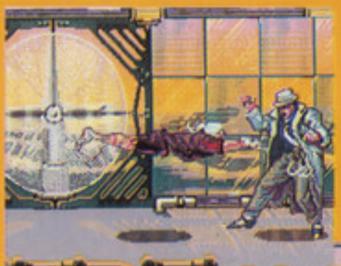
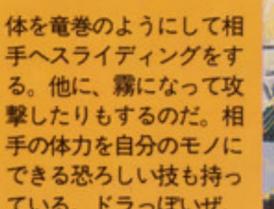
バック転で攻撃した後、決めでセンス攻撃。ジュリアナにだってこんな強い女はいるまい。ちなみに、彼女のステージは日本の繁華街のビルの屋上だ。黒い闇の花とは!?

ザビエル XAVIER

見るからに魔法使いのような風貌の男。技も、杖を使った魔術のようなものが多い。また、相手を混乱に落とし入れる必殺技も多く持っているぞ。

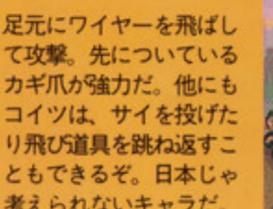
ローブ姿で、いかにも弱そうなのだが、どっこい魔術を駆使した強者なのだ。杖に巻きついているドラゴンを相手に飛ばす必殺技は、まさに魔術。ひとクセありそうだ。

杖を延ばして相手に引っかけ、引き寄せて攻撃。こんな技も持っている。他にも上のような技もあるし、とにかく動きが多彩なのだ。背景なども、動いているぞ。

ミッドナイト MIDNIGHT

皮膚が裂け、体が半分骨となっている彼は、バンパイアだ。攻撃は力強く、相手を幻術で惑わす攻撃や、体力を吸い取る攻撃などもある。恐ろしい。

腕や足がすでに白骨化しているようなんだけど、これでも攻撃ができる。白髪なのもイカすけど、必殺技もやってくれる。これは、相手に飛んでいって突っ込む必殺技だ。

体を竜巻のようにして相手へスライディングをする。他に、霧になって攻撃したりもするのだ。相手の体力を自分のモノにできる恐ろしい技も持っている。ドラっぽいぜ。

ラーセン LARCEN

トレンチコートを着たギャングのような姿をしている彼だが、ワイヤーを使ったスパイダーマンのような攻撃をする。コートの裏は武器だらけか!?

ギャングのような風貌に、ワイヤーアクション。これほど意表をついた組み合せはないだろう。おまけに、こんなふうにターザンみたいな攻撃もできるのだ。スゲー。

足元にワイヤーを飛ばして攻撃。先についているカギ爪が強力だ。他にもコイツは、サイを投げたり飛び道具を跳ね返すこともできるぞ。日本じゃ考えられないキャラだ。

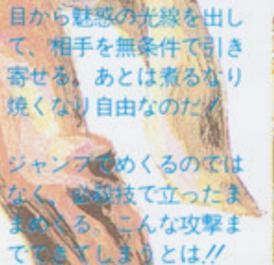
数々の必殺技を見てくれ!!

必殺技は、体力の横にある陰陽マークを消費する。マークは4分割され、強力な必殺技ほどエネルギーを消費するのだ。画期的!

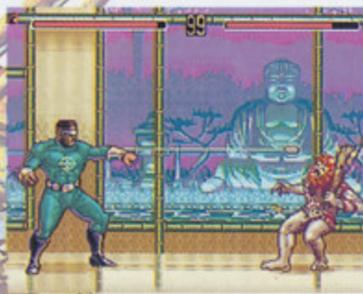
この連続写真を見てほしい。ザビエルの必殺技なのだが、光の弾を相手に向かって発射している。これを相手が食らうとどうなるか、とくと見てくれ。すごいぞ

光弾が相手に当たった。今まで相手だったブレードの体が光だしたぞ。これからどうなるのか……。

なんと！キャラが変わってシャドーになってしまった。相手は、操作に戸惑う。しかも、しばらくこのままなのだ。変わるキャラはランダムなので、これを連発されたら……。

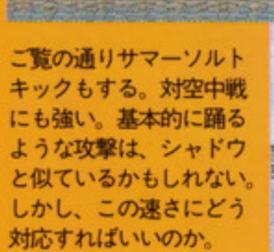
ミッドナイトの体力ドレインのように、ブレードは必殺技のエネルギーをドレインする。やられるほうは、防御するしか防ぐことができないのだ。

目から魅惑の光線を出して、相手を無条件で引き寄せる。あとは煮るなり焼くなり自由なのだ!

ジャンプでめくるのではなく、必殺技で立ったままめくる。こんな攻撃までできてしまうとは!!

開発からひとこと

アメリカからやってきた、アメコミ風本格（ちょっとイロモノ？）格闘ゲーム、その名は「エターナルチャンピオン」!! 背景グラフィックの美しさとキャラクターの妙に味のあるアクションには脱帽。格闘ゲームの好きなキミ、「エタチャン」でかかってきなさい!!

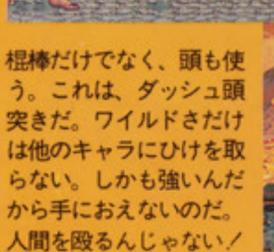
ジェッタ JETTA

彼女は、ブーメランと超能力を使った攻撃をする。超能力で、自分の動きを高速化させることもできるのだ。通常攻撃は、空中戦が主体のようだ。

ファンタジーな雰囲気のキャラだ。超能力で、自分の動くスピードを速めることができる。これはかなり脅威。しかも、攻撃方法が多彩なので、相手はオロオロ。

ご覧の通りサマーソルトキックもする。対空中戦にも強い。基本的に踊るような攻撃は、シャドウと似ているかもしれない。しかし、この速さにどう対応すればいいのか。

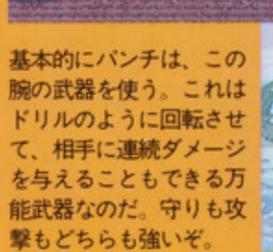
スラッシュ SLASH

原始人の彼は、棍棒を使った攻撃を主体とする。相手を野球ボールのように棍棒で打つこともできるのだ。パワーは凄いし、見た目よりも敏捷だぞ。

棍棒をメイン武器にした野性原始人。この棍棒で爪を飛ばしたり、地震を起こして転ばせたり多彩な攻撃をするぞ。動きもけっこう速く、あなどれない相手なのだ。

棍棒だけでなく、頭も使う。これは、ダッシュ頭突きだ。ワイルドさだけは他のキャラにひけを取らない。しかも強いんだから手におえないのだ。人間を殴るんじゃない!

トライデント TRIDENT

半魚人とも悪魔ともつかない彼は、右腕が三つまたのフォークになっていて、強力な武器だ。必殺技は、直接攻撃の技が少なく、特殊なものが多い。

3つまたの矢先を武器に、闘う半魚人。彼の必殺技は、特殊なものが多く、相手を操作不能にしたり、動きをにぶらせたりできるのだ。闘う相手はかなりの苦戦をするハズだ。

基本的にパンチは、この腕の武器を使う。これは、ドリルのように回転させて、相手に連続ダメージを与えることもできる万能武器なのだ。守りも攻撃もどちらも強いぞ。

CHAPTER 4

タントア〜ル

●セガ
●4月発売予定
●価格未定
●ETC
●4人まで対戦可能
16M bit

メガドライブ版オリジナルも含めてゲームがたんとあ〜る

現在も好評稼動中のバラエティーゲームが早くも登場！

いまでもゲームセンターで現役バリバリの、あの「タントア〜ル」が、いきなりメガドライブに移植されることになった！

これはミニゲームが10数種類集まったゲームで、いずれも連射やボタンを押すタイミングなどで勝負するという、シンプルなものばかりだ。それに複雑な操作も必要としないので、誰にでも楽しく遊べるぞ。

アーケード版の移植に加えて、メガドライブ版だけのモードもある。詳しい内容は次の機会に紹介するぞ。

どのゲームも冒頭の説明だけでルールがわかるシンプルさ。2人以上で同時プレイすると競争が意外に熱い。

しかも完全移植＋新ゲーム＋4人同時プレイという豪華さ！

メガドラ版「タントア〜ル」は、アーケード版の完全移植はもちろんのこと、新たな要素もいくつか加わっている。まず、オリジナルの新しいゲームが4種類も入ること、そして4人まで同時プレイ（もとは2人まで）が可能になったことだ！

単純なゲームだけに、多人数での競争（あえて対戦とは言わない）は白熱すること必至だから、今のうちにセガタップを用意しておいたほうがいいぞ。

必殺！ハートウォッチャブル

4人プレイだと画面は横長になるが、実際のプレイに支障はない。

迷い道くねくね

このゲームの場合は面積が半分になるので、迷路はやや簡単になっているけどね。

ケッコー毛だらけコケッコー

これも画面が横長に。4人が必死こいて連射する姿を想像してしまう。

今回は10数種類のゲームの中から一部を紹介

スロットなブギにしてくれ

上に表示されている絵柄の組み合わせと同じものを探して、先頭のパネルにカーソルを合わせるゲーム。他のプレイヤーよりも早く見つけてボタンを押すのだ。

スタンリー・キューブ・いくつ？

画面内に積まれているキューブがいくつあるのかを当てるゲーム。後半は積み方が複雑になって、見えない部分を数えるのがやっかいになってくるぞ。

スリーヒント・パネルを探せ！

これは、下でスクロールしている3つのヒントを見て、その条件に合った図形を探すゲーム。2つ目のヒントで、ある程度わかるので、早めにヤマを張るのも手だ。

忍者どこじゃ?

セガのゲームでは、なかばお約束でもある忍(シノビ)が登場。すばやく動きまわる2人の忍者のうち、黄色いほうが最後に隠れた位置を当てるよう。

「ここだ!」と思った場所に手裏剣を投げると、当たっていれば壁紙の下から忍者が出てくる。かなりの動態視力が要求されるかも。

よくぞ見破った!

かずのこどこのこ

中央で順番に点滅している4けたの数字を当てるゲーム。表示は高速だが、左右の選択肢(数字)と見比べながらやるとわかりやすいぞ。

4つの数字のうち2つぐらいまでわかればこのゲームは楽勝かな? 多人数プレイでは早押し競争が熾烈をきわめること間違いなし。

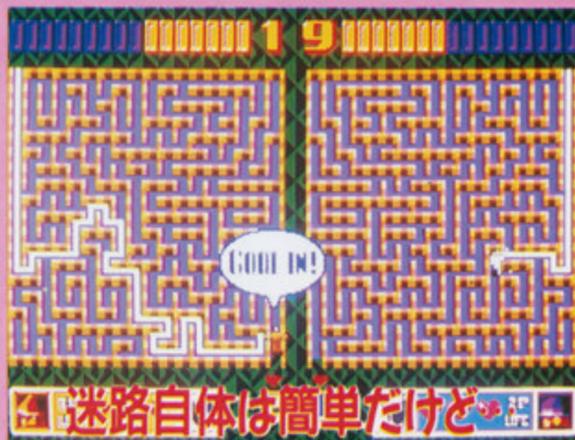
大当たりィ〜

ビリー・ジュエル

メガパネルじゃないぞ

中央に表示されている宝石と同色のものを、指定された枠の中におさめるとクリアだ。操作方法はメガパネルみたいにずらしていく感じ。すぐに慣れるはずだ。

迷い道くねくね

迷路自体は簡単だけど

細〜い迷路をあっちへ行ったりこっちへ行ったり。行き止まりにぶつかると、戻る時のタイムロスが痛い。

必殺! ハートウォッチャブル

あと3回

合格ラインは4"88〜5"00

己の体内時計の正確さを測るにはうってつけか?

ストップウォッチのボタンを押して、決められたタイム内で止めるゲーム。3回以内で成功させないとミスになるぞ。

ブロックン・ロール

幾何学的思考&数学力が解答を導く(ホント?)

数字ではなく、図形を使った足し算と引き算をするのだ。解答は下のパネルから選択しよう。何か知能テストみたいだね。

ケッコー毛だらけコケコッコー

連射付きパッドはダメよ

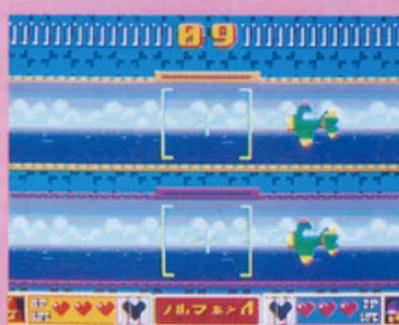
ひたすらボタンを連打して、風船をバンバン割っていくゲーム。ニワトリを決められた回数だけ目覚めさせろ。

ハッとしてフラワー

手品の仕掛けが隠されたシルクハットはどれかを当てるゲーム。プレイヤーの目を惑わすようにシルクハットが入れ替わるぞ。

ひとしきり移動した後、整然と並ぶシルクハット。4つのうち当たりは……これかっ! よしよし、目ン玉を酷使した甲斐があるっていうもんだ。

君の動態視力がすべてだ

フォトショック

右から一直線に進んでくる被写体を、うまく写真に収めるゲーム。ランナーや飛行機、車などなど、いろんなものが通過していくぞ。

ファインダーの中央でシャッターを切って、被写体が枠からはみ出さないように写っていれば合格! これで君もプロカメラマンだ?

ド真ン中でパチリとね

セガからひとこと

面白いゲームがたくさんある。たんとあるから「タントア〜ル」。ジョーダンだと思う!? ところがホントにそうなんだよん。でも、ゲーム内容はすっごく楽しいヨ。竹崎もアーケードでハマりまくってたから。彼女と2人で遊ぶと、よりいっそう吉と出ているようですネ。

CHAPTER 5

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993

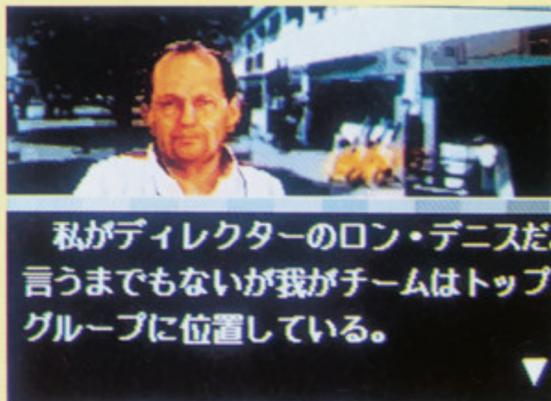
HEAVENLY SYMPHONY

●セガ
●4月発売予定
●7,800円(予)
●RAC
●1人プレイのみ

メガCD

フジテレビ共同開発で業界最高のリアリズムが可能に

TV中継のオープニングを意識した取り込み画像。決勝スタート前の気分を盛り上げてくれるぞ。

私がディレクターのロン・デニスだ。言うまでもないが我がチームはトップグループに位置している。

マクラーレンの総帥ロン・デニスに話しかけられるとは……キミはセナ？

風光明媚なモンテカルロを見事に再現。遠景にいたるまで細かく描き込まれているぞ。

4度目のワールドチャンプを手に引退のプロスト。

コーナーのタイヤバリアやタイヤのブラックマークもくっきり。モナコの狭い公道コース、そして荒れた路面をキチンと表示しているのだ。

コースをはみ出しそうな前走車はリジェか？　後ろから見ても ライバル車の車種がわかるほどパターンをたくさん持っている。これは驚き！

ヘルメットのセガのロゴが光っているね。

フェラーリF93Aが目の前を横切る。ベルガーかアレジか？ジャマだぞ。

ダンロップ、キャノンといったコース脇にある看板も再現している。

君はタイヤの扱い方があまり上手ではないようだね。困ったもんだ・・・・
スピンしてクラッシュなんてのはごめんだぜ！しっかりしてくれよ。

キミのドライブのテクニックやクセを見極めて、メカニックがアドバイス。早くマシンに慣れて信用を勝ち取れ！

こんなハプニングも発生。チーフエンジニアに謝られたらしょうがないけど、何のトラブルもなくレースを迎えられるほうがおかしいからね。

申し訳ないがもう少し待ってくれないか?どうもエンジンの調子が悪いんだ。まだ時間はたっぷりある。君の実力なら大丈夫さ。

バブル崩壊やJリーグ人気で、かつてのブームがやっと落ちついた感のあるF1。ゲームも数多く発売され、ようやく1つのジャンルとして確立されたようだ。しかし、これまでのものではイマイチ満足できなかったのも事実。そんな真のF1ファンに自信を持っておすすめできるゲームがついに登場した。これまでF1を側面からサポートしてきたセガとフジテレビが、技術ノウハウを注ぎ込み共同企画開発したのがこのゲームなのだ。MEGA-CDならではの豊富なデータ、映像を使用し、'93年に起きたハプニングなども盛り込んだ超本格派。アドバイザーはピットリポーターでおなじみの川井一仁氏。デーモン・ヒルも来日の折りにアドバイスして行ったというからスゴイよね。川井氏によれば「あくまでゲーム性を大切にしながらもこれまでにないリアリズムを追究した」とのこと。全マシンの描き替えはもちろん、コースによって観客席、林、看板、タイヤ跡まで明確化。セッティングやレースのタイムスケジュールもキチンと再現されているぞ。モードは「GPモード」と「'93年モード」の2つ。これは他機種ユーザーにも自慢できるぞ！

パッケージングは良かったがたび重なるミスで成績を残せなかった亜久里。

まいったな・・・
最終コーナーでスピンしちゃったよ。
路面に砂が浮いてるから、君も気を付けた方がいいぜ！

同僚のアドバイスも大切に聞こう。でもあまり気楽にスピンしても困るよね、ベルガーさん。もうちょっと慎重に。

世界有数の高速サーキットのホッケンハイムリンク。コースの高低差に注目。

引退後はルノーとセガの販売代理店をやるとの噂がスポーツ紙に書かれていたプロスト。どこかの監督じゃなかったの？

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONYはどうやらココもスゴイらしい！

敵車は全車描き分け色替え、流用はナシ!!

これまでのF1ゲームでは、いくら許認可してあっても、ライバル車は単色で、描き分けられていないものがほとんどだった。しかし、さすがにCD-ROM。写真のグラフィックパターンを見てもらえばわかるように、全車のカラーリングからロゴまで、できるだけ克明に描き分けられているのだ。決勝出走26台（1台は自分)のすべてを肉眼で見分けられるぞ。コーナーを曲がったり、スピンしたりと1台あたりのパターンも豊富なのだ。

左上からウィリアムズ、ティレル、ベネトン、マクラーレン、フットワーク、ロータス、ジョーダン、ラルース、スクーデリア・イタリア、ミナルディ、リジェ、フェラーリ、ザウバー…全部わかりましたか？ 今のうち覚えておこう。

ドライバーやスタッフの声は天の声！ マシンを的確につかんで情報提供するぞ！

通常、F1を戦ううえである程度トラブルはさけられない。これを最小限に食い止めるのが、テスト走行やフリー走行で得たデータとメカニックのセッティング技術だ。このゲームでは同僚のドライバーはおろか、メカニック、デザイナー、オーナーまでいろんなアドバイス（要求もあるけど）してくれる。こういったいろいろな情報を的確に判断して、1つでもいいポジションを獲得しよう。

スピンしてマシンを壊してしまった………。すまないが、

ヒルでプレイすると、No.2ドライバーの悲哀を存分に味わえる（？）はずだ。

なかなかいいタイムだ。この調子なら、2日目はだいぶ楽になるだろう。ただアレジが君のすぐ後にいるから要注意だ。油断は禁物だよ。

オーナーやメカニックの信頼を失っては、いくら腕がよくても勝つのは至難。

各コースは起伏、幅、グリップにいたるまで克明に再現!!

各コースのデータはフジテレビと川井氏のアドバイスで克明に再現。コース幅、起伏、レコードラインなど、現実に沿ったサーキットができ上がっている。セガの技術もすごい。

最も華やかで過酷な公道サーキット。道幅が狭く、超テクニカルとしても有名。

MONACO

全グランプリ中、最高速が記録されるサーキット。並外れた耐久力も必要だ。

GERMANY

ここ数年チャンピオンが決定してきた重要なグランプリ。中高速でテクニカル。

JAPAN

シネパックで動画もスイスイ!!

ふつう、取り込み画像を画面表示する時に問題になるのが、そのアクセス時間。しかし、セガではこれをマッキントッシュで使われているシネパックという動画圧縮技術を用いることで見事に解消した。つまりガンガン取り込み画像を使っても、アクセスをあまり感じさせないのだ。

セガからひとこと

川井氏のアドバイスにより現実に迫る世界観を実現。拡大縮少により看板等のオブジェクトを表現。フジテレビ提供のVTR(未公開あり)を最新の動画映像技術「シネパック」で再現。これらの特徴を生かしたとことんリアルなゲームです。

CHAPTER 6 ゲームのかんづめ vol.1 vol.2

●セガ
●2月25日発売
●各3,980円
●ETC
●1～2人プレイ可

メガCD

ミニゲームの名作10本以上をCD1枚にギュっ!

ゲーム図書館の作品を復刻!

現在は残念なことに休館中だけど、メガモデムの通信機能を利用して、数々のミニソフトを供給していた〝ゲーム図書館〟を君は覚えているかな?

その〝ゲーム図書館〟の数十本におよぶソフトの中から、厳選された23本が、今回MEGA-CDソフトとして生まれ変わることになったのだ(きねちっく☆こねくしょんシリーズ、リドルワイアードシリーズ、メガマインドなどは、今回は未収録)。メガモデムを持っていなかったユーザーにとっては、なんとも粋(イキ)なはからいだね。

また、これらのソフトはタイトルにもあるとおり、CDをvol.1とvol.2に分けて缶詰にパックするという、なかなかユニークな形態で販売されるのだ。ちなみに、CD起動時のメニュー画面の声は、林原めぐみが担当しているぞ。

声の出演は林原めぐみを起用!

「3×3EYES」でおなじみの林原めぐみが声の出演を。

vol.1はセガの名作「フリッキー」をはじめとした11本を収録

フリッキー

セガの懐かしいアーケードゲームの完全移植版。迷子のヒヨコを家に連れ帰るアクションゲームだ。

パドルファイター 大宇宙一のエアホッケー野郎

それぞれ異なる必殺技を持つ7人の相手と、エアホッケーで対戦。友達との対戦プレイが熱いぞ。

ハイパーマーブルズ

加速機能つきの自機で敵を弾き、バリアに当てれば勝ちという「モトス」風アクション。2P対戦可。

ファンタシースターII テキストアドベンチャーシリーズ

セガの看板RPG「ファンタシースターII」の登場人物が、ユーシスのもとへ集まる以前の物語を描いたもの。数枚の簡単なグラフィックと、文章で展開していくテキストアドベンチャーだ。

ユーシスの冒険

幼少時に剣の天才ともてはやされ、天狗になっていたユーシスが、青年に成長するまでを描く物語。

シルカの冒険

名画「オパオパ」を盗み出すために、警戒厳重なビルに忍びこむシルカ。はたして成果は!?

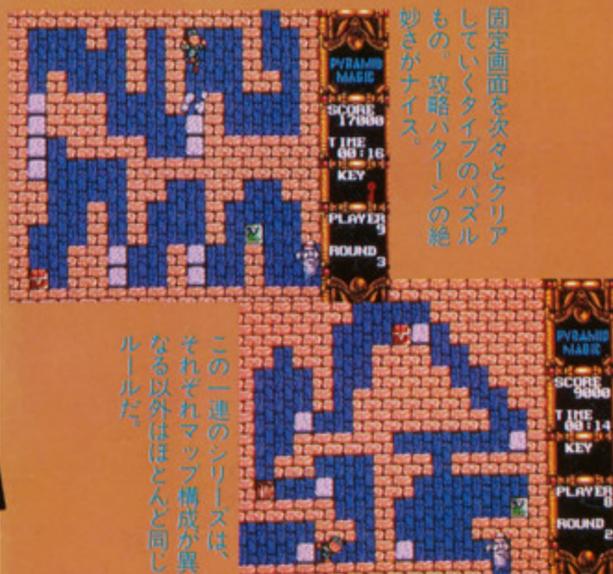
ヒューイの冒険

ヒューイの通う大学でバイオモンスター出現騒動が! その原因を調べるうちに意外な展開に……。

アーミアの冒険

カウンタハンターのアーミアが、初めて犯罪者を取り逃がした時の経緯を描く。その理由は何か?

ピラミッドマジックシリーズ

●ピラミッドマジック
●ピラミッドマジックスペシャル
●ピラミッドマジック2
●ピラミッドマジック3

固定画面を次々とクリアしていくタイプのパズルもの。攻略パターンの絶妙さがナイス。

この一連のシリーズは、それぞれマップ構成が異なる以外はほとんど同じルールだ。

vol.2にはバ◎ゲーやマニアックな作品を含めた12本を収録

メダルシティ

スロットなどのメダルゲームがいくつか楽しめる。稼いだメダルはパスワードで保存できるぞ。

16t

ゲーム図書館ライブラリーの中で、最もあやしいバ◎ゲー。この異様な雰囲気についてこれるか？

パターゴルフ

ゴルフのルールにビリヤードの緻密な角度計算と、ピンボールっぽい豪快なハネ返りを加えたようなゲーム。一定の打数内でホールインすると先のコースへ進む。全18ホール。

画面はゴルフっぽく見えないが、実はそのとおりだったりする。ボールを打つ感覚はビリヤードだ。

あまりいいかげんに打つと、ボールが壁でガキゴキ跳ね返って収拾がつかないこともある。

ロボットマスター

ロボットの武器、スピード、耐久力などを自分で設定し、1対1で戦う。人間との対戦が熱い！

ティディボーイブルース

これもセガの懐かしいアーケードゲームの移植版。高いタイムボーナスを狙うのが通だね。

アウォーグ

両手に持ったウチワであおいでパタパタと飛ぶアクションゲーム。これもなかなかのバ◎ゲーだ。

どきどきペンギンランド

マスターシステムでも発売されていたパズルゲーム。卵を壊さないように最下層まで運ぼう。

死の迷宮

パソコンゲームの「ローグ」に近い内容のＲＰＧ。地下30階に眠るというゴブレットを入手するために、数々の魔物と戦う。プレイするたびに、マップの形とアイテムの効果が変わるのが特徴。

アクション要素はないが、操作しないで放っておくと敵がどんどん近づいてくる。先手を取って攻撃せよ。

巻物や武具は、使ってみるまでは呪われているか役に立つのかも不明。毎回ドキドキするプレイが楽しめる？

ファンタシースターII テキストアドベンチャーシリーズ

こちらは、vol. 1 で収録されていない残りの４人分のエピソード。もちろん、サイコロを振って決着をつける戦闘シーンなど、システムなどはすべて同じだ。ちなみに「ルドガー編」は異様に戦闘シーンが難しい。

ルドガーの冒険

妻子をバイオモンスターに惨殺されたルドガーの復讐劇。きっちりマップをメモしないと厳しいぞ。

ネイの冒険

人間に迫害され続けてきたネイが、ユーシスと出会うまでの物語。内容がすごくヘビー……。

カインズの冒険

親元を飛び出して一人暮らしを始めたカインズが、リュームの街で犯罪に巻き込まれる。文体が渋い。

アンヌの冒険

バイオモンスターに襲われた学校へ、アンヌが薬を届けることになった。しかし学校の内部は……。

セガからひとこと

手軽に遊べるゲームがたくさん詰まっているから「ゲームのかんづめ」って名前になったんだけど、夢は広がって、本当に缶入りＣＤにできそうなのだ。ラジオ番組でのリクエストに応えて声の出演も林原めぐみさんに担当してもらったし、後は発売を待つだけ♡

CHAPTER7

アフターハルマゲドン外伝 エクリプス

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●RPG
●1人プレイのみ

メガCD

あのラストハルマゲドンの続編がメガドラから発進！

時は未来！ 主役は魔族！ 人間は……家畜！

名作「ラストハルマゲドン」の世界を受け継ぎながらMEGA-CDの大容量を生かした新作が生まれる。モンスターのグラフィックは約2倍、新戦闘システムやモンスター図鑑など強化ポイントは盛りだくさんだ。

廃墟！

フィールドマップで移動中にイベントが発生すると、その場の状況を知るためのビューウィンドウが開き、グラフィックを表示。さらに会話ウィンドウが開く。

物語も前作同様かなりハードな設定となっている。人類は最終戦争（ハルマゲドン）で滅亡し、残されたわずかな人々も「魔族（モンスター）」の家畜となり、言葉さえ失ってしまっていた。

人類を滅亡させた意志〝ラ・ムー〟により魔族を滅亡させる者として選ばれたラデューン、ジョコス、ダルサム、フレイア、ロペルスの5人の魔族はラ・ムーに怒りを感じ未来の地球・エクリプスを守ることを決意する。

この恐るべき苦悩をはらんだ物語は、辛口のRPGとしてかなり期待できるはずだ！

開発中の主人公のステータス表示画面。感情、気力、悪運、敏捷力といったパラメーターがどのようにゲームに反映するかが今から楽しみだ。

人間喰って、進化、進化アアア！

前作では〝合体〟で主役であるモンスターがレベルアップをしていたが、今回は家畜である人間をバリバリ食べて、その感情を取り込み〝進化〟をするシステムになった。

〝進化の間〟で〝お食事〟にされようとしているカワイコちゃん。結構ショッキングな場面だけど彼女の持っている感情が魔族の進化にどのような影響を与えるのだろうか？

おいしいぞ！

キャラの魔族は8種類の感情値を持ち、戦闘中の行動で変化していく。たとえば、自分より強い敵と戦うと勇気が上昇する。食べた人間の持つ固有の感情値と、食べた時点でのキャラの感情値などで、進化できる魔族の種類が決定されるらしい。

用意されるおいしそうな人間たちは200人、進化できる魔族の種類は260種類！

こりゃあもう、食べまくってガンガン進化するしかないね。……きっと、ハマるな。

強い魔法は時間がかかる

戦闘は敏捷力（びんしょうりょく）が高いキャラから攻撃順番がまわってくる〝行動カウント制〟を採用している。さらに呪文攻撃の場合、強力な効果を持つものは詠唱に時間がかかるため、唱えはじめてから効果を現わすまでに時間がかかる。そして効果が発動するまでに何度も敵の攻撃を受けてしまうことになるのだ。こうした要素の奥深さがグッと増しているのだ。

右側の5体のモンスターは敵じゃない。プレイヤーの率いる魔族だ。かなりグロテスクなデザインが、なかなかヨイ。

コレもお楽しみ！ 図鑑を作れ！

前作で好評を博した「モンスター図鑑」がパワーアップして引き継がれている。

これは〝人間を喰って進化〟したモンスターの特徴やステータスを図鑑として、自分だけの記録を作ることができるシステムだ！

今回は他にエネミー(敵モンスター)図鑑、呪文図鑑、アイテム図鑑がサポートされる。

どの図鑑もゲーム中で進化したり出会ったりしたものしか表示されない。完全網羅（もうら）の究極の図鑑を創ることは至難のワザだ。

ぜひとも挑んでほしいテーマだ！

マイキャラの進化の経歴ともいうべき「モンスター図鑑」。究極の完全網羅図鑑を手にすることができるのだろうか。

図鑑の目次にズラリと並ぶモンスター名。

全部で四ジャンルの図鑑が用意されている。

セガからひとこと

前作「ラストハルマゲドン」のイメージを受け継いだ新作です。人間を喰らって進化する魔族が主人公という他のRPGでは得られない雰囲気を楽しんでください。CDの膨大なデータに押し潰されそうになりながら開発部一同全力でがんばっています。

CHAPTER8

ウイング・コマンダー

CG取り込みグラフィックがシブイ!

●セガ
●2月発売予定
●価格未定
●SLG
●1人プレイのみ
●6Bパッド対応

メガCD

「ウルティマ」のオリジン社が贈るスペースシューティングだ!

コンピュータRPGの元祖的存在である「ウルティマ」。これを作ったのがアメリカのオリジン社だ。最近のオリジン社はリアルタイム3Dダンジョン「ウルティマアンダーワールド」や3Dシューティング「ストライクコマンダー」を発売している。3Dゲームに強いメーカーなのだ。

そのオリジン社がIBM-PCなどで発売したスペースシューティングシミュレーション「ウイング・コマンダー」が、ついにMEGA-CDに登場するぞ。宇宙での戦いをぜひ体験してくれ。

空母タイガーズクローに乗り込み、ウイングリーダーとして戦うのだ。

プレイヤーが搭乗する機体は、シナリオによって変わっていく。

敵の機体も多種多様。いろいろな戦い方をする必要があるぞ。

STORY

2654年、地球連邦とキルラシー帝国の戦いは四半世紀にもおよんでいた。ここベガセクターでも一進一退の激しい戦いが続いていたが、地球連邦は空母タイガーズクローを中心とした機動部隊による大反撃作戦を開始した。

プレイヤーは、タイガーズクローに配備されたパイロットだ。ウイングリーダー(編隊長)としてウイングマン(編隊僚機)を率いて、作戦の行方に関わる重大な任務を遂行せよ。健闘を祈る!!

あえてポリゴンを使わずに3Dを表現!

アーケードやパソコンだけでなく、最近では家庭用マシンでも応用されているポリゴン技術。しかしこのゲームでは、あえてポリゴンを使用していない。でも、機体のグラフィックデータを膨大に持っているので、動きがぎこちなかったり、距離感がつかめなかったりということはない。この点はCD-ROMの利点をうまく生かしている、と言えるだろう。

この方法のもう1つの利点は、キャラクターに質感があること。流行のテクスチャーマッピングでもやれば別だが、通常のポリゴンでは質感という点で弱い。ポリゴンでは味わえない質感を、この方法で味わうことができるのだ。

ポリゴンではないので、キャラクターにも質感があるのだ。

敵機に近づけば、もちろん敵機は拡大されて表示されるぞ。

会話シーンなどでは、キャラクターがちゃんとしゃべる。

ド迫力の機体の数々を見よ!

タイガーズクローの乗員を紹介しよう

空母タイガーズクローには、数多くの隊員が乗り込んでいる。皆、ひと癖もふた癖もある連中だ。序盤戦で出会うことになる4人の顔ぶれを、簡単に紹介しておこう。

イーグル

本名はライル・スターバック。コールサインは、イーグル。彼がプレイヤーの身分だ。

スピリット

本名は田中真理子。北海道出身の日本人だ。階級は中尉。2634年に父親を戦争で亡くしている。

パラディン

金星生まれの戦士。戦争開始当時から戦っている超ベテラン。新人に過保護すぎると言われている。

エンジェル

ベルギー出身の女性パイロット。基本を大切にし、射撃の腕よりも任務達成率が高いことで知られる。

ウイング・コマンダー

操作自体はそれほど複雑ではないが、的確で素早い操作が必要とされる。

まずは機体の操作方法をマスターしよう

何はさておき、まず機体を思い通りに操作できなければ、戦うことはできない。特に宇宙が舞台ということもあり、他のシューティングゲームとは感覚が異なる部分もある。

さらにこのゲームは、6ボタンパッド対応だ。3ボタンパッドの場合、XYZボタンはスタート+ABCボタンがそれぞれ同じ機能を果たす。しかし遊びにくいので、できれば6ボタンでプレイしたい。

移動

自機は十字キーの入力通り、簡単に操作できる。通常の設定では上に入力すると下降、下に入力すると上昇するようになっているが、この上下関係を逆にすることもできる。タイトル画面で一番下に表示されるメニューを使えばいい。

またBボタンを押しながら左右を押すと、その場で機体を傾ける（ロール）ことも可能だ。

敵の機体には、いろいろな特徴がある。それらの特徴は、先輩パイロットから聞けるぞ。

Bボタンを押しながら上下に入力すれば、スピードを調整することができるぞ。

攻撃

プレイヤーが搭乗する戦闘機は、いくつもの種類がある。しかしどの戦闘機も、レーザー系、ミサイル系の2種類の武器を搭載している点は同じだ。

レーザー系はAボタンを押せばいい。ミサイル系の場合、無誘導型、赤外線追尾型、形状認識型、自動識別型があり、それぞれ使用法が異なるので注意が必要。発射はA+Bだ。

通常兵器のレーザーは、エネルギーを充塡する必要があるので長時間の連続使用はできない。

ミサイルの使い方が、勝敗を分けることになる。ミサイルの特徴を事前に把握しておこう。

通信・航法

まずZボタンを押し、通信モードに入る。そして通信相手、通信内容をCボタンで選択する。Yボタンで決定すれば、その内容の通信が行える。

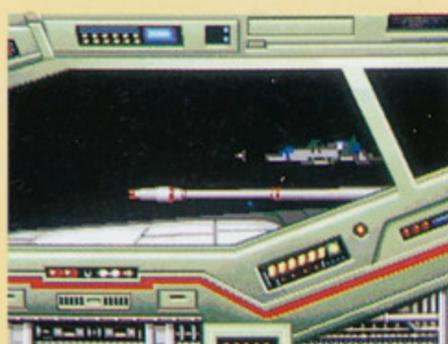
Yボタンを押すとマップが表示され、目的地を選択できる。画面中に表示される+マークが、その目的地の方向を示している。さらにB+Aで、目的地まで自動操縦で進むことも可能だ。

味方と交信できるのはもちろんだが、実は敵機にもメッセージを送ることができる。

自動操縦に切り替えたときは、ちょっとしたデモ画面が表示される。これもカッコいい。

視界切り替え

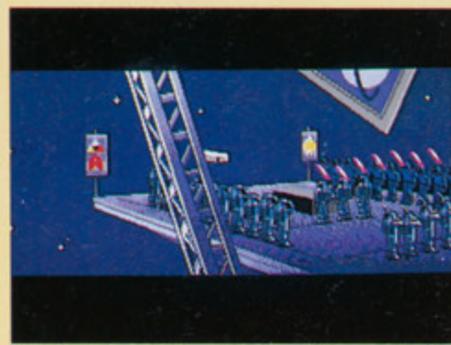
宇宙空間では、上下左右に何も目標物がないため、自分の位置をつかみにくい。敵との距離もわかりにくく、時には操作しにくい場合がある。

そんな時には、外部視点が役に立つ。スタートを押しながら上下キーで切り替わる。またスタート+左右でコックピットから各方向を、スタート+A+Bでミサイルからの絵を見られる。

時々、左右を見わたして、味方や護衛機の位置、状態などを確認する必要もあるぞ。

コックピット外からの視点では、距離感をつかみやすい。障害物回避シーンで使える。

脱出

戦争である以上、戦死はまぬがれられない。いくらゲームだからといっても、あまり気持ちがいいものではないし、何より以前のセーブポイントまで戻されてしまうのはツライ。

そこで、危なくなったら脱出することをおすすめする。スタート+B+Cで緊急脱出が可能。ミッションクリアにはならないが、死ぬよりはましだろう。

戦死してしまうと、タイガーズクローでの宇宙葬が行われる。こんな画面は見たくない。

危険な状態になったら、脱出することもできる。むだに命を落とす必要はないのだ。

シミュレータもあるよ

戦闘機の操作を覚えるには、バーにあるシミュレータで練習することをおすすめする。ただし通信など、一部の機能は省かれていて使えない。ま、戦闘には支障ないのでいいけどね。

敵機を指定して

いざ出撃!

敵機の特徴をつかむためにも、操作に慣れるためにも、何かと役立つシミュレータ。

タイガーズクローの勇姿

タイガーズクローの内部はこうなっている

我らが地球連邦の巨大空母タイガーズクローには、いろいろな最新設備がそろっている。最新の技術を結集した武器や通信設備が整っているのはもちろんのことだが、その他にもいろいろなものが用意されている。

例えばバー。なんで空母に、と思うかもしれないが、何しろ宇宙での戦闘だ。長期間地上に戻れないこともあるだろう。それに乗組員の数も多い。娯楽施設1つもなくては、とても生活などできないだろう。ちなみに現在でも、原子力潜水艦や原子力空母などは、数十年無補給で活動することができる。しかし乗っている人間は、食事もすれば新鮮な空気も吸いたい。だから実際には、それほど長時間におよぶ作戦はできない。未来ではそれが可能になっているのだ。

BAR

ここには元パイロットのマスターがいる。バーという場所がら多くのパイロットが来るので、マスターはほとんどのパイロットを把握している。タイガーズクローの生き字引的な存在だ。

ここには人が集まり、先輩達もいつもいるので、話を聞いていろいろ勉強しておきたい。

会話シーンは、文字ではなく音声で流れる。さらに気分が盛り上がること確実だね。

この人がマスターだ！

乗組員のことならなんでも知っている、心強いマスター。元パイロットらしい。

シミュレータはここにあるのだ

古くさいアーケードゲームのようなボディこそ、練習に最適なシミュレータだ。

兵員室

バーと作戦司令室の中間にある兵員室。ここでは主に、セーブやロードを行う。ベッドにカーソルを合わせてボタンを押すと、ベッドに寝そべる男（女性もいる）が現れセーブできる。逆にロードする場合、寝ている人の足元をクリックすればいい。上半身をクリックすると、そのファイルに上書きすることになるので注意。どーでもいいけど、ロッカーのポスターがいいよ。

ロッカーをクリックすれば、もらった勲章や記章などがズラーッと一覧表示される。

作戦司令室

戦闘のために、必要不可欠な部屋がこの作戦司令室だ。主にここでは、作戦を各員に説明するために使われる。

つまり出撃前のパイロット達に、現在の状況、作戦の目的などを把握させるための、ブリーフィーリングルームに使われるってわけだ。

プレイヤーは最初、少尉という階級だが活躍によっては昇進もあるぞ。

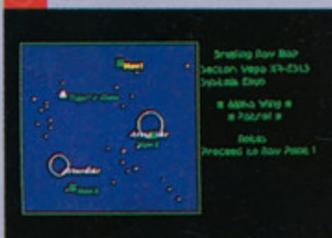
作戦の内容は、正確に理解しておくこと。戦うだけでは、作戦をこなすことはできない。

作戦の進め方を覚えよう!!

プレイヤーが遂行すべき作戦には、いろいろな種類がある。実戦に入る前に、その種類と特徴を覚えておこう。

まず一般的なのが迎撃。簡単に言えば空母の防御だ。その上級任務が打撃。敵の艦隊をたたく任務だが、もちろん敵艦の周囲には戦闘機がいる。その他、特定機を護衛する任務や、特定空域の哨戒任務などもある。

では最初の任務である哨戒を例に手順を説明してみよう。

1 作戦内容を理解する

特に注意するのは、ミッションの目的について だ。正しく理解せよ。

2 目的地に向かう

ナビゲーション画面でターゲットをセレクト。自動操縦で素早く進め。

3 戦　闘

敵が接近すると、自動操縦は解除される。手際よく敵を撃墜せよ。

4 小惑星群を抜ける

障害物があっても自動操縦は解除される。手動で小惑星を回避せよ。

5 着　艦

これで作戦は終了。通信で着艦許可をもらっておくことを忘れずに。

ミッションコンプリート！

セガ春の新作大集合

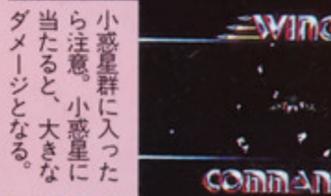
CHAPTER8 ウイング・コマンダー

ついに実戦に参加する時がきた！

シミュレータなどで戦いを理解できたら、いよいよ実戦だ。こまめにセーブしてしっかり戦ってくれ。

Mission 1

最初のミッションは、哨戒飛行だ。途中に敵戦闘機隊と小惑星群があることが確認されている。ここでどう対処するかが、ウイングリーダーの腕を左右することになる。慎重に。

ナビゲーション画面も時には参考にすると作戦を有利に進められる。

小惑星群に入ったら注意。小惑星に当たると、大きなダメージとなる。

無事に任務をこなし、タイガーズクローが見えれば、ホッと一息。

敵が接近してきたら、通信でスピリットに攻撃開始伝えることを忘れずに。

Mission 2

2つめの作戦は護衛だ。輸送船がワープするまで、敵の攻撃から輸送船を守れ。重要なのは敵ではなく、味方輸送機なのだ。無理に敵を追って、撃墜する必要はまったくない。

この船体を護衛せよ

この輸送機こそ、まもるべき船。目的を忘れるな。

輸送船がワープできるまで、護衛せよ。ちなみにこれはワープシーン。

スタート＋十字ボタンで横を見れば、ちゃんと輸送機がいるのだ。

マップ中央にある小惑星群がクセモノ。ここを通過せずにタイガーズクローに帰りたい。

Mission 3

新型のマシンで戦え！

今までの活躍を司令官に認められ、上級戦闘機に乗れることになった。今までとは違う戦闘エリアに入ったことになるので、まずは哨戒飛行を行う。あくまで目的は哨戒。戦闘ではない。

Mission2終了後、司令に呼び出される。うれしい知らせを聞けるぞ。

新型戦闘機は、防御力、攻撃力が高い。しかし機動力は低いようだ。

小惑星群よりもタチの悪い、敵の宇宙機雷原。スピードを落としてゆっくり進みたい。

Mission 4

レーダーに怪しい機影を発見。味方の輸送船なのかもしれないし、敵艦かもしれない。それを確認し、敵なら攻撃するのがこの作戦の目的だ。近づくと、それは巨大な敵の駆逐艦だった。

なんと主人公の階級が上がった。階級章は兵員室のロッカーで見られる。

敵からの交信が飛び込んできた。敵にも有名パイロットがいるのだ。

このへんから、敵の攻撃がかなり激しくなる。壊れかかった機体は危険。

戦艦をたたけ

大きな機映はやはり敵だった。しかも巨大な巡洋艦だ。ヒットアンドウエイ戦おう。

生き残るためのポイント

作戦のところでも言ったが、このゲームでは作戦の内容を正しく理解し生き残ることが大切だ。そこで生き抜くコツを2つ紹介する。

敵をたくさん倒しても、死んでしまってはまったく意味がないぞ。

1 ムリしない

哨戒や護衛任務で、必要以上に敵を追うことは危険だ。敵が逃げ出したら追う必要はない。

特に護衛ミッションでは、味方に近づく敵機を優先して追い払うことが大切だ。

2 レーダーに注目

画面中央付近にあるレーダーを見れば、敵の数や位置がわかる。常に気をつけて見ておこう。

敵機は赤、味方機は青、敵艦は橙の点で表示される。後方の様子もわかるぞ。

セガからひとこと

もとは海外のパソコンで大ヒットしたゲーム。様々な機種に移植され、続編も出いることからもその人気のほどはわかろうもの。いったいいつになったら発売されるの!? というみんなの心配の声も多数寄せられたが、ようやく登場。ゲームの奥深さを堪能してほしい。

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE

HYPER DUNK The Playoff Edition

●コナミ
●3月4日発売
●7,800円
●SPT
●16M

完成度ゲージ 100% 8人同時プレイあり

コナミの今年最初の隠し球かっ!?

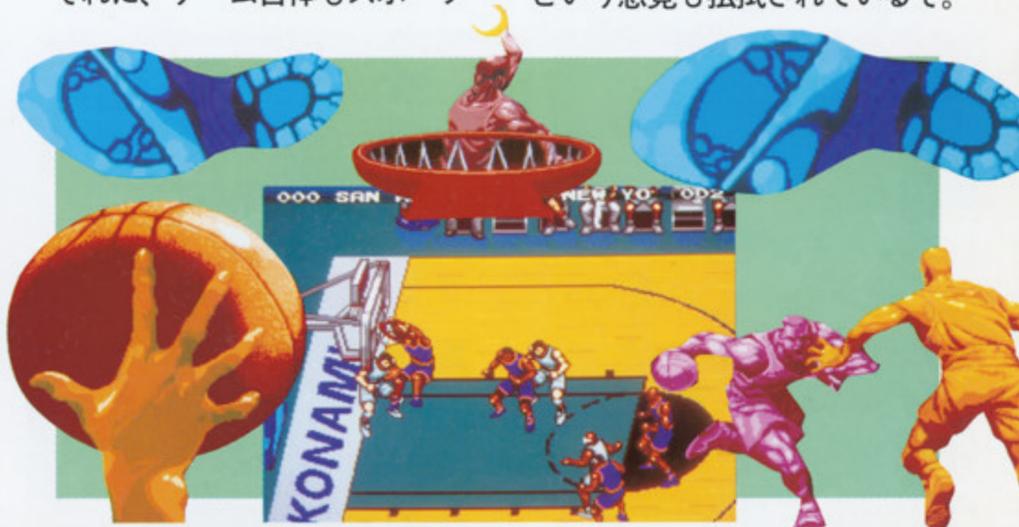
最近は新作発表がすっかりご無沙汰だったコナミだが、このたびバスケゲームを発売することが決定した。登場するチームは全部で16あり、それぞれ控えも含めて12人の選手が登録されている（ただし都市名以外は架空の名称）。

そしてゲームのモードは、トーナメントを勝ち抜いていくプレイオフ、2人対戦もできるエキシビジョン、セガタップが2台あれば最高8人まで同時に遊べるマルチプレイと、基本的なものが3種類用意されている。まだまだ多人数プレイ可能なゲームが少ないだけに、これには食指が動く人もいるんじゃないかな？　また、タイトルにもあるようにこのゲームではダンクシュートが最大の目玉となっている。ちなみにダンクの動きのパターンだけで8種類あるぞ。

それに、ゲーム自体もスポーツとしてのリアルさ以外に、アクション性や動きの快適さを重視した作りとなっている。だから、スポーツものにありがちな「よくわからないうちに試合が進んでいる」という感覚も払拭されているぞ。

全16チームから1つを選び、優勝を目指す。実名じゃないのはガマンしよう。

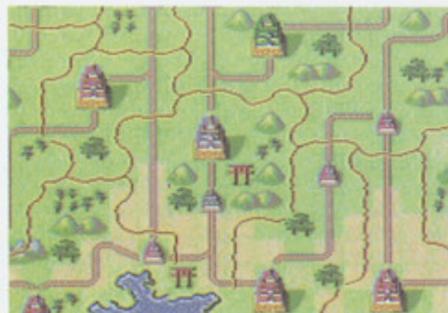
なんと最高8人まで同時プレイできる。実際には2チームに分かれて戦うわけだ。

信長の野望・覇王伝

●光栄
●2月25日発売
●12,800円
●SLG
●16M＋B・1

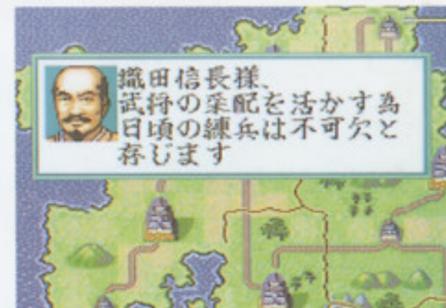
完成度ゲージ 100% 8人まで対戦可能

覇王と言ってもゲー○雑誌じゃないよ

光栄の参入とともに移植された「武将風雲録」から2年。ついに登場する〝信長〞シリーズ最新作は、〝城〞が基本単位になっているのが特徴だ。すなわち、1つの国には2つ以上の城が存在し、1国ごとに政策方針を変えられるのだ。また1国を支配するには、その国の城をすべて支配することが条件となっており、攻城戦も城が基本となっているのだ。各年代ごとに登場する武将も魅力的だぞ。

今度は城が基本！ 役者はそろった！

城と城は道で結ばれており、戦略上重要な城は道をたどって攻めることになる。

信長はもちろん、武田信玄、上杉謙信などの武将が、年代ごとの世代交代も忠実に登場する。

たがやせ、たがやせ
商売繁盛
きたえろっ！

内政はあいかわらず基本中の基本だ。まずは国力を上げ軍団を強化しよう。

天下を取れ！

テクモスーパーNBAバスケットボール

●テクモ
●3月発売予定
●8,900円
●SPT
●8M

完成度ゲージ 80% 2人対戦プレイあり

'92～'93シーズンを再現するこのゲーム。モードもこれだけあるぞ。

さすが最新データ。マジック引退後のレイカーズを引っぱるのは誰だ!?

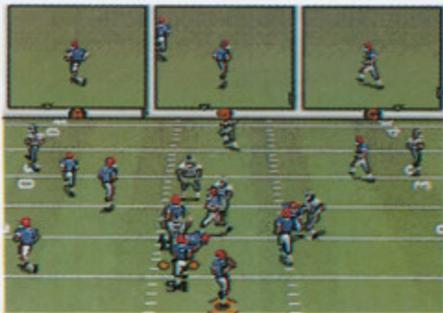
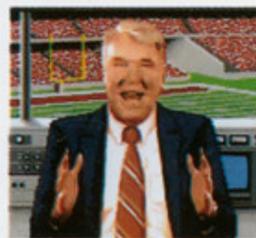
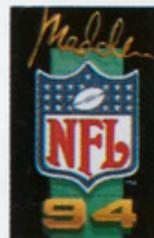
アメフトに続く、テクモスーパーシリーズの第2弾はNBAだ。このゲームはすでに海外では年末に発売され、高い評価を得ているらしい。当然実名ゾロゾロで各選手のデータ、持ち味がぞんぶんに生かされているぞ。テクモらしいインサートカットもバッチリだ。

チャンピオンを目指し、ダンクを決めろ!!

NFLプロフットボール'94

●EAビクター
●2月18日発売
●9,800円
●SPT
●16M+B・B

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

おなじみマッデンおじさんのフットボール最新版が登場。システムは前作「プロフットボール」とほぼ同じ。'93年版のデータで今シーズンの各チームの戦力を分析。キミの力で好きなチームをチャンピオンに導くのだ!

フォーメーションも前作どおりキチンとね。

雨、風、雪などいろいろな天候を実現。

A、B、Cボタンでパスする相手を選べ。うまく通ればファーストダウンいただきさ。

WWF ロイヤルランブル

●アクレイムジャパン
●3月下旬発売予定
●8,900円
●SPT
●16M

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

このゲームに登場するプロレスラーはWWFの中でも人気の高い12人。前回紹介したハルク・ホーガン以外にも、ランディ・サベージやジ・アンダーテイカー、レックス・ルーガーなど日本でもおなじみのレスラーも登場するぞ。スターレスラー総出演のロイヤルランブルは、なかなかの迫力だぜ!

ロイヤルランブルでエキサイティング!!

日本でもおなじみのレスラーが登場

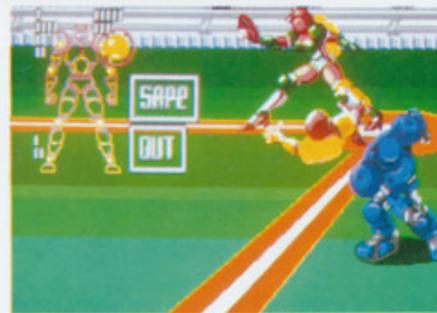
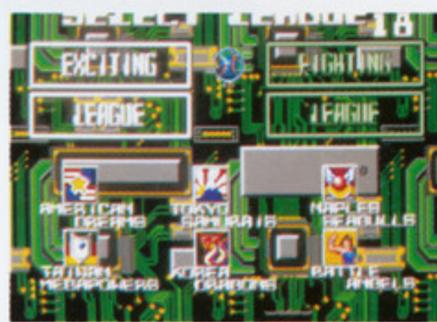
ランディ サベージ　ハルク ホーガン　アンダー テイカー　レックス ルーガー

2020年 スーパーベースボール

●EAビクター
●3月4日発売
●8,900円
●SPT
●16M

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

移植の作業がほぼ完成し、後は発売日が正式に決定するのを待つばかりの「2020年 スーパーベースボール」。正式名称は変更されたが、NEO・GEO版と内容は同じだし、デキのほうもけっこういいから期待していいぞ。

選手は男女+ロボットたちという近未来野球。守備側は強化スーツでハイジャンプもできる。

女性だけのチームや、忍者チームなど、選手の個性も際立っている。有名な演出の数々もほとんど完全な移植だ。

新作ハミ出し情報

今年のメガドラは、カセットものが、中堅作から大作まで幅広く登場しそうな予感。とりあえず新春のハミダシは「モンスターワールドⅣ」を初公開だ!

これが本邦初公開の「モンスターワールドⅣ」のゲーム画面だ。

一度全面的に絵を描き直しただけあってなかなかのもの。完成度も高いぞ。

あけましておめでとう 1994.1.1 よしぼん!

「PS」スタッフ直筆年賀状当選者は下の5名だよ。

長い間お待たせしてますサクセスの「パノラマコットン」は、完成間近。新たなビジュアルカットもできてきたぞ。

【ファンタシースタースタッフ直筆年賀状当選者（敬称略）】東京都・石塚浩、千葉県・女良勝、千葉県・佐藤正芳、静岡県・柴誠、埼玉県・千葉幹子、以上の5名です。絵柄は4種類ありましたが、抽選で送らせていただきました。もう届いてると思うけど、大切にとっておいてくださいね。

緊急提言

スポーツゲームで対戦の原点に還る

SEGA SPORTS を闘え!!

★★★

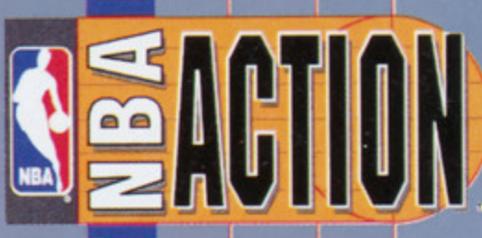
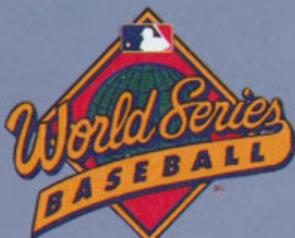
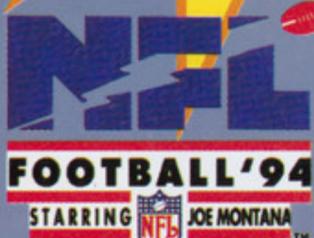
Welcome to the Next Level

NFL FOOTBALL'94 STARRING JOE MONTANA

1993 ALL STAR GAME BALTIMORE ORIOLES

World Series BASEBALL

NBA ACTION

WINTER OLYMPIC GAMES

プロスポーツの本場・アメリカで絶賛された セガのスポーツゲームシリーズが日本上陸!?

セガスポーツ……たぶん知らない人がほとんどだろう。これは海外で今年の夏以降発売された(る)セガのスポーツゲームを、1つのブランドとしてシリーズ化しようと計画されたものだ。例えてみれば、有名アパレルメーカーがターゲット別に〇〇MEN'Sや〇〇HOMEとかのブランドを作るようなもの。

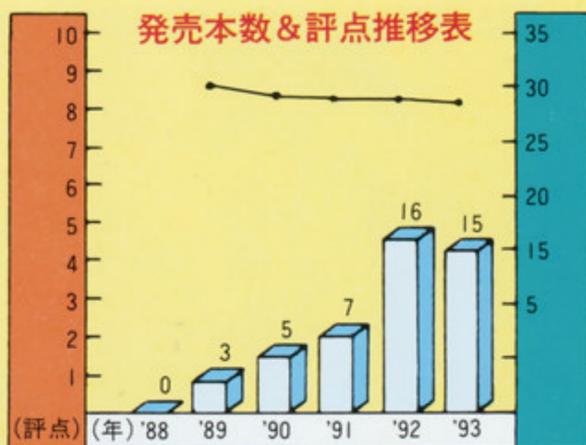
これまでにもセガ・オブ・アメリカではいろいろなスポーツゲームをリリースしてきたし、その中には日本で発売されたものもたくさんある。しかし、いずれにしても単発で、コンセプトやターゲットが海外ものということでイマイチ絞(しぼ)り切れていなかったのも事実だ。これを解消しようと、セガ・オブ・アメリカと、セガ本社が本格的に取り組んだのが、この「セガスポーツ」ブランドなんだ。海外のユーザーはもちろん、これまで以上に、日本のユーザーにアメリカンスポーツの醍醐味(だいごみ)を味わってほしい……そんなコンセプトで、今後はどんどん国内でも発売されることになりそうなんだ。

国内でもＪリーグブームやＮＢＡ人気で、スポーツゲームが多様化し、優秀な作品も出てき始めている。しかしそれは以前から比べればの話で、右の囲みを見てもらえばわかるように、メガドライブでは読者のスポーツゲームへの評価はけっして高くないのが現状だ。しかし、ユーザーもスポーツゲームの面白さはわかっているはず。優秀な作品があれば、スポーツゲームは絶対にＲＰＧよりも熱くなれることを。そういった意味で今回は、メガドラ市場にカツを入れてくれそうなセガスポーツシリーズを取り上げ、これからのスポーツゲームについて考えてみたい。

日本のスポーツゲームの現状

発売本数＆評点推移表

(年)	'88	'89	'90	'91	'92	'93
発売本数	0	3	5	7	16	15

(評点) 1〜10 / 発売本数 5〜35

	タイトル	評点	メーカー
①	プロストライカー	8.6198	セガ
②	レッスルボール	8.3481	ナムコ
③	プロフットボール	8.2888	ＥＡビクター
④	炎の闘球児ドッジ弾平	8.2647	セガ
⑤	ＰＧＡツアーゴルフII	8.1724	ＥＡビクター
	スポーツ平均	6.8393	

データは読者レース'94年１月号時点のものです

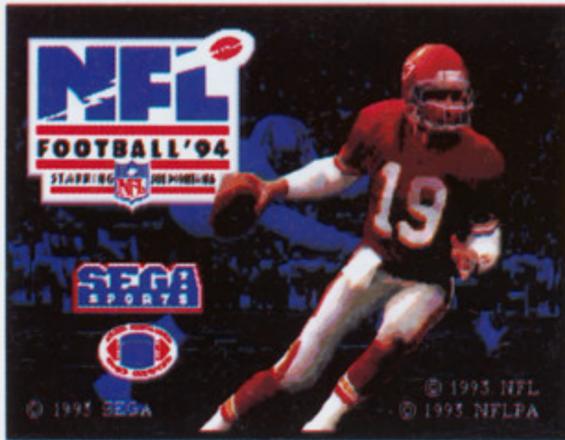
これが SEGA SPORTS だ

海外でセガスポーツブランドとして発売されているゲームのいくつかをここに紹介しよう。技術を駆使した実験的ゲームもあり、国内発売が決まっていないものがほとんどだが、なかなかそそるゲームばかりだよね。特にボクシングものは期待できそう。

↑SEGA-CD「プライズ・ファイター」。モノクロの取り込み画像ながら、対戦相手が動きまくる。撮影が大変そう。

↓16M＋ＢＢの「メジャーリーグ・ベースボール」。キャッチャーの視点がやたらリアル。ドット絵とは思えない精密なグラフィックもグー。

↑モンタナをアドバイザーに起用した「NFLフットボール'94」。最新データで登場。

↓ＵＳゴールド社製作のオリンピックもの「ウインター・オリンピック・ゲームズ」。

ズーム、リプレイ、解説と全編まるでTV中継

NFL FOOTBALL'94

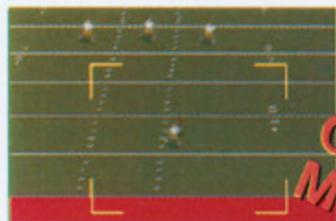
●セガ●発売日未定●価格未定●16M●2人対戦プレイあり

ジョー・モンタナ。シリーズ第3弾。'93年開幕時の最新データが入り、キャラクターや背景も一新されているぞ！

キミの手で'93のチャンピオンを決めろ!!

おなじみNFLのスーパースター、ジョー・モンタナ監修による、フットボールゲームの最新版が登場する。これまでのシリーズで好評だった中継風スポーツトーク（喋ってる声も同じ）、ズームビューなどはもちろん健在。しかも今回はIと同じようにフィールドを縦に使用し、ズームアップ前のフィールド画面は拡大縮小まで実現しているんだから驚き。つまりグラフィック的にIIから格段の進歩を見せているわけだ。もちろんNFL公認だから28チームすべてのチーム名と選手が実名。操作やパスもII以上にやりやすくなっているのだ。さらにシステムやフォーメーションは前作どおりという優れもの。これだけのゲームは他機種を探してもザラにはないぞ。これ1本で本場の雰囲気を味わえるのだ！

スタジアムは天然芝、人工芝、ドームの3種類。でも人工芝も美しくてなかなかいい。

ZOOM

パスプレイなどで選手にボールが渡ると、その選手の周囲が……。

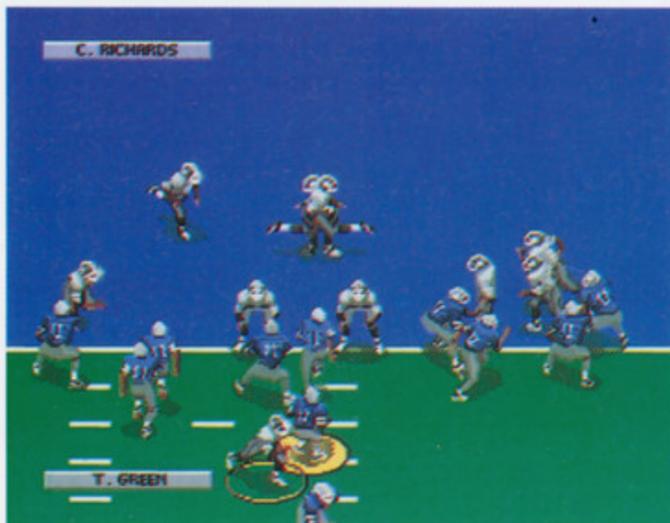
こんなぐあいにズームアップ。キャラクターの動きも、細かいぞ。

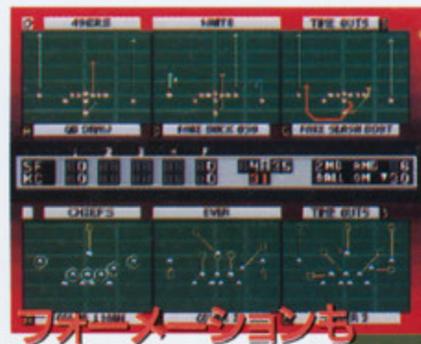
WEATHER CONDITIONS

FAIR

RAIN

SNOW

天候のコンディションは3種類。雨は実際に降っている様子が画面上でわかる。雪もきれいだけど、やっぱ晴れだね。

ゴール手前でつぶされる。数ヤードのゲインにとどまったようだ。ここは確実にランプレイでタッチダウンを狙いにいってみようか。

↓フィールドゴールは風とパワーをしっかりチェックして蹴ろう。

フォーメーションもバッチリさ!!

↑フォーメーションは前作と同じ。アメフトを知らない人は、基本的なことだけでも覚えておいたほうが、より楽しめる。なんたって最低20分クォーターだから、じっくり作戦を練れるし。

いつでもリプレイができる!!

一つ前のプレイなら、いつでもリプレイで再現できるぞ。ミスを反省するのもいいぞ。

ファーストダウンを測定する審判オヤジ。

これはタッチダウン時。審判らしい体だ。

完璧 NFL 28チーム

SEAHAWKS　49ERS　BUCCANEERS　REDSKINS　FALCONS　BILLS　BEARS　BENGALS

BROWNS　COWBOYS　BRONCOS　LIONS　PACKERS　CHIEFS　COLTS　OILERS　RAIDERS　RAMS

DOLPHINS　VIKINGS　SAINTS　PATRIOTS　GIANTS　EAGLES　JETS　CARDINALS　STEELERS　CHARGERS

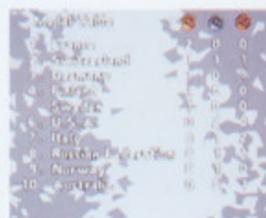
US GOLDが放つ、オリンピックイヤー恒例のゲーム!!

WINTER OLYMPIC GAMES

●セガ●発売日未定●価格未定●16M●4人交互プレイあり

2月に開催されるリレハンメル冬季オリンピックを題材にした、多種目ゲーム。USゴールドの前作「オリンピックゴールド」を超える10種目が楽しめるぞ。

国の威信を賭け、10種目の競技を戦え

オリンピックゲームというと、コナミ系の連打型を思い出すが、この「ウインター・オリンピック・ゲームズ」は「オリンピックゴールド」同様、よりテクニカルなスポーツゲームになっている。しかも表示文字が5カ国語対応(日本語はナシ)、種目により4人交互プレイと2人同時プレイもできる、パーティーゲームなのだ。モードはフルオリンピック、ミニオリンピック、トレーニングの3種類。フルオリンピックを選べば開会式からメダル獲得数、ポイント争いなど、オリンピック本番さながらの戦いができるぞ。これは、ぜひとも友達2人以上と遊んでみてほしい。

冬季はやはり欧州勢が強い。特に北欧はスゴイぞ。

リレハンメルとは……

冬季と夏季を2年ごとに行うということで、変則的に1994年に開催されるリレハンメル・オリンピック。やっぱり冬季オリンピックはヨーロッパ開催が中心になるのはしょうがないのかな。

北欧スカンジナビア半島のたもとに位置するノルウェーの1地方都市がリレハンメルだ。ノルウェーは冬季競技全般に強いだけに注目!

競技は10種目!!

「オリンピックゴールド」ではかなりマイナーな競技が目じろ押しだったが、このゲームではメジャーな競技をしっかり押さえた10種目となっている(スケート関係がちょっと寂しいが)。とりあえずアルペン競技をマスターすれば、かなりの高得点が期待できるぞ。まずはスキー操作から覚えるのだ。

DOWNHILL

滑降競技。オーストリアやアメリカ勢が強い種目だ。急斜面を一直線だ!

SUPER G

スーパー大回転。滑降と大回転の中間程度のスピードと旗門数の競技。

BOBSLED

2人乗りのソリ競技。転倒しないようにうまくコース取りして記録を更新だ!

LUGE

1人乗りのソリ競技。コースはボブスレーといっしょ。斜面のバランスに注意。

GAINT SLALOM

大回転。急斜面、緩斜面でうまくスピードに乗りながら旗門を通過しよう。

SLALOM

回転。いかに旗門に近いところで滑れるかがポイント。非常にテクニカル。

MOGLUS

フリースタイルスキー。デコボコのコースで最低2回の演技を入れて滑べる。

SKI JUMP

ラージヒルジャンプ。距離と飛形点で順位を争う。タイミングと風がポイント。

BIATHLON

距離+ライフルのクロスカントリー競技。どちらもこなす、冬の鉄人レース。

SHORT TRACK

ショートトラック。連打スピードとコース取りがポイント。操作が難しい。

どっこい日本ものも目が離せないぞ!!

ここまで何本かの海外セガスポーツゲームを見てきたが、日本のスポーツゲームだって最近かなりいい感じになってきている。かつてはイロモノゲームやこなれてないものも多かったが、やっぱりそういうのじゃユーザーは離れていくからね。もちろんセガだけじゃなく、サードパーティーからも一味違ったスポーツゲームが見られるようになっている。内外からこういったいろんな刺激を受けて、さらにスポーツゲーム市場が盛り上がってくれれば言うことはないのだが……。それにはもう少し時間が必要なのかもしれない。今後もこれまで以上にスポーツゲームに注目していてくれ。きっとキミ達の魂をゆさぶるいいゲームが出てくるはずだぞ。

Jリーグ プロストライカー 完全版

●セガ●発売中●8,800円
●8M●4人対戦あり●セガタップつき

Jリーグ開幕に合わせてセガが発売した「Jリーグプロストライカー」の改良版がコレ。セカンドステージ開幕時点のデータに一新し、さらにオールスターゲームも楽しめてしまう。セガタップもついて値段据え置きとはさすがセガだ。システム自体は同じなので前作を楽しんだ人は十分遊べる。データや選手の入れ替えで、チーム力もかなり変わっているので、再挑戦したい人、またひいきのチームを優勝させてみたい人はぜひ遊んでみてほしい。

前作にはいなかったリティの強烈なシュート。いい外人補強をやったチームは、やはり強い。でもデータに負けるな。

夢のようなオールスターの先発メンバー。こういった名手達は、練習なしでもコンビネーションが発揮できるからスゴイ。ワンツー・リターンでも決めますか?

選手の動きはセガがスポンサーするジェフの選手の動きを参考にしたもの。トラップ、ボレー、ドリブル、ヘディングなど、さまざまなアクションを見ることができるはずだ。

浮き球のパスと曲がるシュートが打てればかなり勝てる。後はディフェンスをキッチリやれば、初代チャンピオンはいただき。

モードはプレシーズンマッチ、リーグ戦、カップ戦の3つ。ちゃんと延長サドンデスルールになっていて、PKもサドンデスがあるぞ。

おおげさなくらい喜ぶ選手達。でもサッカーは他の競技と一点の重みが違うからさ。

Devil's Course

●セガ●1月28日発売●8,800円
●12M●4人交互プレイあり

ゴルフゲームに金字塔を打ち建てた「遥かなるオーガスタ」のシステムを使った、オリジナルコースのゲーム。それが「デビルズコース」だ。シリーズ中、唯一架空だけあって、さまざまな落し穴やトラップがキミを待ちかまえているぞ。初心者にはツライかもしれないが、これまで培った技と優秀なキャディのアドバイスで、なんとしても攻略してみてくれ。

クラブ選択、スタンスなど、打つまでの動作は共通なんだけど、コースが……。

ホールの形を最初に見ておかないと、パーは取れない。グリーンも難しいぞ。

見ただけでわかる架空のコース。中に岩が浮いている。

イジワルなだけに攻略のしがいもあるってもの。

ワイアラエの奇蹟

●セガ●3月発売予定●8,800円
●12M●4人交互プレイあり

メジャートーナメントではないが、日本ではシーズン前ということで選手がトレーニングをかねて戦うことの多い、このハワイアンオープン。数年前、青木功選手が最終ホールチップインで逆転優勝を飾ったコースだから、大人は覚えているかもしれない。そんな青木選手の奇跡をもう一度と発売されたのが「ワイアラエの奇蹟」なのだ。ハワイの風を味方につけろ!

ハワイの海岸コースをみごとに表現。風向きと風速に気をつけて!

キャディーはカメハメハな感じ。でもアドバイスは聞いておこう。

名門コースに負けないほど変化に富んでいるコース。

この難しいコースで最後に笑うのは誰なのか。笑ってみたいけどこのホールも風が強いんだよね。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

発売日の上では、今回が1994年最初の号となります。改めて、明けましておめでとーございます。今年はメガドラにとって、どんな年になるんでしょうねぇ。誰か賭けません？

SAMUSOU

FUNKY LETTERS STATION

びーぷる MEGA TALK

DJ＝NAMo（22）

最近、というか、以前からだが、オイラの過去や正体についてのLETTERが、多い。じつに多い。結構照れるんだな、こーいうの。気持ちはありがたいが、ほどほどにしてネ。

●今、「ランドストーカー」のタイムアタック中です。カザルトの教会まで６分59秒（HP68）です。これを超える人いますか？

（福岡県・JEWEL・13歳）

NAMo:この数字を見て驚いた人は、負けじとチャレンジしてみてくれ。オイラは「ROADRASH」のレベル５攻略で手いっぱいだから、パス。

●このあいだ、採用分の図書券が届いた。で、他誌なら「今後ともごひいきのほど」などと書かれた手紙が入っているのだが、BEメガはなかった。このそっけなさがたまらん。

（群馬県・関浩昭・22歳）

NAMo:景品の発送はオイラのあずかり知るところではないが、担当の編集者のお兄ちゃんは結構ドライな人なんで、性格が反映されてるんじゃないかな。もし要望があれば、オイラの直筆メッセージでもつけるが。

●最近BEメガの誤植が減った。池田貴族の新春ぶちかましショーの「誤植が多いソング」が今頃になって効きはじめてきたのだろうか？

（東京都・DeadAlive・19歳）

NAMo:たしかに表面的には減った。しかしオイラは知っている。本誌編集長の〝厳しいチェック〟によって、ワープロ上の原稿が、担当編集者が席を外しているうちに、巧妙に修正されてしまうことを。それも、そのまま誌面に載ったらBEメガが即発禁になりそうな内容に……。編集長いわく「若手編集者の校正能力の育成のため」とのことだが、自分の道楽にしか見えないぜ。

●こんにちはBEメガさん。僕は最近、メガドラを友人から売ってもらいました。金色の『16 BIT』という文字が、目に焼きつきました。僕は、自分でもできそうなゲームをと思い、「コラムス」「上海」などを購入しました。すると彼女がやってきて「いいもんもってんぢゃんかよー、おまえのものはーおれのものー」と言ってメガドラを持っていってしまいました。僕がひそかに楽しもうとしていた「ストIIダッシュプラス」も、今では彼女がしょーりゅーけんの練習をしています。話は変わりますが、僕は今度「ソードオブソダン」というゲームを買おうと思って、今ひそかに貯金しています。〝帝王〟というくらいだから、きっと面白いゲームに違いないからです。友人も買ったほうがいいよとすすめてくれます。

（千葉県・やまもちょ・20歳）

NAMo:彼女がいて、特に不自由のない生活を送っているやまもちょには、ちょうどいいクスリだ（ゲーム中にもいっぱい出るし）。買いなさい、ソダン（＊編集部注・NAMo氏はこの原稿を書く少し前に、女性問題でイヤな目にあったらしく、このテの話題にはナーバスになっています。なにとぞご了承ください）。

●僕のまわりには「らんま１／２〜白蘭愛歌〜」を持っている人と「聖魔伝説３×３EYES」を持っている人がいますが、２人ともメガドラをもっていません。うーん、アニメ野郎は無敵ですねー。

（東京都・おキヌちゃーん!!・20歳）

NAMo:そうだな。たとえ宇宙人と戦争になっても、「あいつらを倒せば素晴らしいグッズあげる」って吹き込めば、勝てるような気がする。

●下宿生活をしている私ですが、MD2、MEGA-CD２を持っていてもTVを持っていません。それでTVを買うお金が貯まるまで近所の友達の部屋に持っていって遊ぶわけですが、あっという間にその部屋はみんなのたまり場になってしまい、連日友人達と遊びまくり、今ではTVを買うのがなんだか恐ろしくもあります。学生の方で頭に〝留年〟の文字がちらつきつつも遊んでしまう人は、私の心の友です。お互いがんばりましょう……と言いたい。

（山梨県・スーパーツカンコ・18歳）

NAMo:そういやもう、そんな時期なんだな。キャンパス・ライフに縁遠いオイラが言うのもアレだが、学生のみんな。それぞれの置かれた立場で、遊ぶ余力が残る程度に学問にはげんでくんなまし。SEE YOU！

今月のB.G.M.

NANAGERセレクト

（SPEEDBALL2／CRI）

大英帝国のゲーム制作集団〝BIT MAP BROTHERS〟のゲームソフトウェアは、他のソフトとは一線を画するBGMに定評がある。「SPEEDBALL2」でも、ハウス要素が強いクラブ・ミュージック系のサウンドで楽しませてくれる。今回チョイスしたナンバーはその中でもとくに直線的なもの。ずっと聴いていると、気分が悪くなるほど心地よい。

びーぷるランドを振わせた人たち'93

千葉県の鈴木久康くん(18)が受験生の身でありながら、1993年1月号から1993年12月号のびーぷるランドに採用された投稿者の掲載回数を集計してくれた。感謝感激！

活字部門　（合計掲載人数262人）

1位　ターザン鈴木　8回
2位　森川俊昭　6回
3位　関　浩昭　5回
4位　STELLA、小西大、麗梅亜Ⅲ世　4回
7位　イェーイ高嶋、せぇらぁびーなす、四郎正満、渡辺博之　以上3回
11位　鈴木久康、吉田昌永、Fuck'n NTD、高橋覚、淵上和憲、上西紀浩、改造！MD、Bloody.N、IDA爆走ソニック、トリプル役満、石田憲五、清水一樹、山中仙人、田村英明、濱田佳二、姫井大輔　以上2回

編集部コメント

「MEGATALK」「MD噂の真相」などの愉快コーナー、「論」「言いたい放題//」の真面目コーナーをひっくるめた、いわゆる文章ネタの総合集計。トップはやはり、ターザン鈴木。彼は投稿量が多いクセに内容がどれも面白いから、不採用にするのにホント苦労してるのだ!? ちょっとは遠慮しなさい。

イラスト部門　（合計掲載人数135名）

1位　宮守春香　4回
2位　遊一郎、バフィョーン原　以上3回
4位　永沼純也、こぎね、コーちゃん、MINO、プ、アート一発、AD1993、楠見龍羅、おみつ、ぼうい、まっき～、くらむぼん、なるとスキスキ、ハリネズミ、塩崎清二　以上2回

編集部コメント

他の雑誌のイラストコーナーとはひと味違うセレクトが話題の(うそ)Illustration City。ほのぼの絵柄とマニアックな題材のミスマッチ感覚が担当者の心をとらえた宮守春香ちゃんが、堂々の掲載回数トップだ。そう言えば今年は女のコの健闘が目についたなあ。永沼や原あたりもうかうかしてはおれんぞ。

MD噂の真相

「パワードリフト」は**1人で作っているらしい**(兵庫県・尾崎真義)　ザンギエフのあの**ヒキョーともいえる**遠い間合いからの吸い込みは、実は胸毛が伸びて相手をふんづかまえるらしい(岐阜県・小虎)　最近では敵キャラの色替えなども**リサイクル**というらしい。EAビクターはアラブの石油王の**息子が、趣味で**ゲームを作らせているという噂がある(兵庫県・松下哲也)　セナは決して「Jリーグプロストライカー」は**PLAYしない**(愛知県・STELLA)　SFCで出たぷよぷよは**やわらかくない**らしい(群馬県・せぇらぁびーなす)　**信長は生きている**との噂。ぷよぷよはなめると**肝臓にいい**らしい(神奈川県・東京エタノール)

（大分県・ターザン鈴木）

IllustrationCity

第1部

神奈川県・東京エタノール(17)

福岡県・日高敬三(21)
外人ヌードモデルやルーマニアの体操選手もいいが（過去のびーぷるランド参照)、やっぱりG.G.には清楚な女の子だな。

神奈川県・高久涼(12)
早くも続編の話が聞かれる「ダイナブラザーズ」。まずは2をプレイして、その物語の展開にメロメロになろう。

愛知県・!?!!(15)
線が生き生きとしていて神々しさすら感じられる。元気がない人は毎日このイラストを眺めて、念仏を唱えよう。

静岡県・橋ケ谷慶達(15)
エコロジーも行きすぎるとアレだけど、みんなもせめて道路にタンを吐くことぐらいは控えよう(ちと違う?)

千葉県・うめきし日記(17)
あんまり掲載してないけど、じつは気に入ってました、うめきしの絵柄。懲りずにこれからも送ってね。

MEGA-CD版「パワーモンガー」は音声がリアルになっている。羊も、より丸焼きのし甲斐があるってもんだ。

三重県・墓掘り人(19)
この映画は面白かった！ 観終わったあと、すがすがしい気分になれるぞ。ゲームのほうも、ついでにいいヨ。

セガ歴5年以上の皆さんの憩いの場

第2回瀬賀老人健康会

早くも大反響を呼び、このスペースでは収容できないほどの瀬賀老人が集まりました。とりあえず今回は、当時のゲーム事情についての思い出特集です。……しかしこれ、びーぷるランドの1コーナーでは、とても収まりきりませんね。皆さんの要求によってはページ独立の道もあるので、応援のほどよろしくお願いします。

■今から約10年前、当時12歳の私はパソコンがほしくて仕方がなかった。そんなとき、ファミコン用のファミリーベーシックが発売された。これはもうセットで買うしかないと思いおもちゃ屋へと買いに走った。しかしファミコン本体の方が売り切れ。そのとき、ファミリーベーシックの横にSG-1000とSK-1100が積み上げられているのが目についた。ファミコンの入荷を待つのもめんどくさかったので、その2品をセットで購入した。もしあのときファミコンが売り切れていなかったら、今の自分はなかったと思う。

（兵庫県・野村洋一・22歳）

■マスターシステムまでのユーザーは、「うちのマークⅢが」なんて話をしてもゲームマシンの名前だと理解してもらえなかったため、「うちのセガは」と、マシンの呼称を会社名で通してしまう傾向があった。

（大阪府・湯川道治・21歳・歴10年）

■SG-1000Ⅱで遊んでいた当時は「サファリハンティング」をオヤジとよく2人用でプレイしてスコアを競っていた。オヤジがオレのスコアを抜きそうになった時の、ワザとやられてくれたオヤジの優しさが懐かしいなあ。あのころはソフトを選ぶ権利なんてなかった。もちろん、広告もほとんどでないし。でも、見知らぬソフトを見つけたときの感動は、今じゃ味えないな。

（埼玉県・田島剛・19歳）

■私が小学校1、2年生のころ。セガ・マークⅢユーザーの7歳年上の兄が「おもしろいぞ。やってみろ」ということで、生まれて初めてやったゲームが「スペースハリアー」でした。マークⅢはホコリが入って壊れてしまいましたが、マスターシステムと5本のソフトは健在です。ただ今私は14歳ですが、瀬賀老人(！)健康会の会員になれますか。

（熊本県・まりこ・14歳）

懐かしや昔のパッケージ
提供：富山県・ヒロポン(15)

これは、SC／SGシリーズ対応のゲームカートリッジの初期型パッケージです（ソフトは「スタージャッカー」）。やがてダウンサイジング化されましたが、この無意味な大きさが、当時のユーザーにとってはうれしかったんですね。

瀬賀老人用語解説・ハード編

SG-1000
セガの初代家庭用ゲームマシン。SFチックなデザインが特徴で、カートリッジのスロットは本体中央だった。その後まともなデザインの（おいおい）SG-1000Ⅱが登場。操作性最悪のジョイパッドもモデルチェンジした。

SC-3000
本体とキーボードの一体型マシンで、ベーシックのカートリッジを差し込めば即プログラミング可能という、たいしたヤツ。キーボードは手触りがいいゴム状だが、後にプラスチック状のSC-3000Hが登場した。

セガ・マークⅢ
SG-1000Ⅱのデザインを継承しつつ、グラフィック性能が格段にアップした、セガの第2世代ハード（上位互換あり）。カード型ソフトの専用スロット、キーボード端子がついている。オプションにFM音源パックもあった。

セガ・マスターシステム
マークⅢにFM音源と連射機能、そしてなんと3Dグラス端子を追加した機種。テレビとの接続は専用のビデオケーブルで行なった。ソフトを差し込まずに電源を入れると「スペースハリアー」のBGMが流れるお茶目さん。

SK-1100
SG-1000シリーズ、マークⅢでベーシックプログラミングをするときに必要な外づけキーボード。単体では何の意味もないシロモノ。もちろんベーシックカートリッジは別売り。まともに揃えようとすると金銭的にキツイ。

JUNKプレゼント

SWORD OF SODAN
(C) 1990 INNERPRISE SOFTWARE INC
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD

ジャンク野郎のふれあいアベニュー、JUNKプレゼントのカコミです。12月号のビデオプレゼントにたくさんのおハガキ、どーもありがとうございました。皆さんのおすすめビデオも「ロビンフッド」「ハンバーガーヒル」「三人の逃亡者」といったノーマルなものから「高橋名人VS毛利名人」「猛虎伝説Ⅱ」「ロボキョンシー」といった異次元ものまで、実に多彩でした。おかげで、びーぷるランド担当者のレンタル・ビデオ・ライフが充実しそうです。プレゼント当選者は、すきなビデオに「ブルースブラザーズ」を挙げ、びーぷるランド本誌の"感想"を書き添えてくれた(笑)、埼玉県の長沢秀一くんに決定しました。はずれた人ゴメンナサイネ。今月のプレゼントは、Giいち提供の、"彼が以前某誌で書いていた漫画をまとめた本(自主製作)を3名に"です。ほしい人は、心に残る自作アイテムの紹介を添えて、1月20日までに応募してください(当選者発表は本誌4月号)。自慢の力作の説明、待ってます。

TITLE: M→SX

「メガドラMANIAさん」でおなじみの彼のルーツが今、明かされる!?

INFORめーしょん

■MEGATALK
身のまわりで起きた面白いこと、すごいこと、待ってます。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむものなんかもOK。

■MD噂の真相
信憑性(しんぴょうせい)にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介するコーナーです。情報網か想像力をフルに使って、いいネタを集めて(考えて)ください。

■思わず唄ってしまいました
プレイ中に思わず作ってしまったゲーム音楽の歌詞をみんなに広めましょう。またメガドラ風刺の替え歌でもOK。

■瀬賀老人健康会
セガ家庭用ゲーム歴5年以上（メガドラ以前ってこと）の皆さんの憩いの場です。当時の体験談や、若い世代に伝えたい名作ゲームの紹介など、なんでも送ってください。

■Illustration City
イラストをハガキに黒ペン（鉛筆、カラーは不可）で書いてください。タテヨコは自由です。コーナーは2部構成ですが、気にしないでいいです。MD君の4コマもまだ募集しているんだよ。

この他、メガドライバー度チェックやメガドラスラング、そして君が思いついた新企画などドンドン投稿してね。

次はUSER'S VOICE

今月の論 ソニック大活躍の舞台はこれだ！

待望「ソニック3」の発売も間近。でも彼だって、ひたすら走ってばかりいるのは、飽きるんじゃないかな？

●ソニックの新ゲーム、その名は「ソニックボードCD」。ソニックの魅力であるスピード感、多彩な仕掛け、殺傷性の少なさ、それに登場キャラクターの豊かな表情を生かすことを考えて〝スケートボード〟を使います。ソニックはどこでも滑れる架空のボードに乗り、路上、水上、雪上、林間、それに雲の上を滑破するのです。エッジが雪などを削る時の、リアルな効果音が入り、高速で通過していく景色をV.R.のように後方から見れば、川下からシャケが上がってきたり、雪の合間に渡り鳥が見えたり、ソニックがエコーと戯れたりするシーンがたくさん。新しい感性のツボが刺激されるでしょう。

（北海道・かぜった土木・19歳）

●ソニックのバスケゲームがやりたい。３Dだったらもっといい。カッコイイユニフォームを着せて、バスケシューズはもちろんNIKEだ！ テイルスは空を飛べるからダンクしまくりだし、ソニックは自分がボールになっちゃったりして。NIKEとは契約を結んで、シューズのCMに出演させたりするんだ。契約金がもらえるなら開発費に使おう。日本じゃ無理でも、SOAならやってくれそう。題名は「SONIC THE STREET BASKET」にしてくれ！

（奈良県・ソニック・レター・16歳）

●RPGに一石を投じる作品を！ 例えば大小複数のイベントが同時進行して、メインイベント中に小さな事件が起こる（小さな「子供が風船取って～」なんて泣いてたりとか）。それを助けてると、また別のことに巻き込まれ、ホントの目的はタイムリミット寸前で、急げソニック!! の走れメロス状態に。でも小イベントはプレイヤーの腕次第で、選択や解決時間の短縮ができるので、やりがいあり。これぞ、音速ヒーローにふさわしいゲームだ。

（東京都・ニトロベンゼン・20歳）

●ソニックは〝攻め〟のキャラクターだと思うので、おとなしいゲームは似合わないし、他のキャラには真似のできないものがほしい。僕は、彼らのポジティブなフィーリングが生かせる連打型のプロレスものがよいと思う。また、操作はボタン２つ程度の単純なものにして、マルチタップ対応にもしてほしい。

（福島県・斎藤浩史・21歳）

●ソニックシリーズの仕掛けはなかなか人をうならせるようなスグレものが多いのですが、それが逆に欲求不満を募らせてしまうのでは？ ここはひとつ、あのスピードでただひたすらに突っ走りたいとの思いから、「ソニックチェイス（追いかけっこ）」の登場を願います。単なるレースゲームとは一線を画した、アクロバティックな自力走行と、コース上のありとあらゆる物を壊して進む爽快感をウリに、ソニックCDのスペシャルステージのような画面で展開します。単純明快さがきっとウケるはず。

（神奈川県・石井一騎・20歳）

●ちょっと前までは私がソニックの名前を出しても、「何、それ？」という感じで冷たかった友達も、この頃は「ソニックってカワイイね」とまで言うようになりました。最近は彼の知名度がうなぎのぼりでとても嬉しいです。今以上に人気者になるために、これからはMDやGGだけでなく、あのキッズコンピュータ「PICO」のソフトに登場するべきだと思います。お母様方がソニックのソフトを買って、それを子供達が遊んでいると、知らず知らずのうちにソニック＆テイルスのことを覚えてしまうはず。そしてその子供達がもう少し大きくなって、「テレビゲームがほしいよー」とおねだりするようになった時、間違いなくソニックができるハードを買うと思います。

１、２年先のことではなく、もう少し長い目でセガのことを考えると「PICO」でソニックを大活躍させるのはとても良いことだと思うのですが、いかがでしょうか？

（新潟県・新井恭子・17歳）

プレイヤーも、従来の横スクロールに飽きたのか、続編的なアイデアはわずか。多かったのはレースものやアクションRPG。やっぱり高速アクションは彼のウリだもんね。でも、キャラクターは大好きだけど、アクションが苦手で……という人も結構多かったので、ソニックにはそんなユーザーとも遊べるゲームに登場してほしいな。ソニックCDのテーマのとおり、君は何でもできちゃうんだから。

4月号のテーマは 今年はどうなる、どうするRPG

残念ながら、この1年もRPGは不足気味。そんな中でようやく「ファンタシースター」も発売されました。そこで、PSをはじめ「シャイニング・フォースII」など、RPG作品をプレイした感想や思いついたアイデア、そして今後のMDのRPG作品への希望や意見を募集します。

ひとことfrom BEEPle

◆どうか美奈子さんと杉本理恵さんのぷよ対決という夢を実現させてください。（神奈川・トモユキ・22）

◆米が足りないから輸入するって、安易すぎると思いませんか？

（愛知・ヨシキ・19）

◆子供が生まれてからゲームをやるヒマがほとんどなくなってしまいました。子供が寝てる時は妻がやってて、起きてる時はアヤしてないと泣くもので。

（群馬・カツジ・32）

◆ガンヒーをアニメ化してほしいと思いませんか？（石川・クミコ・18）

◆ホンダのアスコットのCMは、「背が」の後に間があるので、一瞬セガかと思わされます。（新潟・キヨカズ・26）

◆兵庫のカヨさん、私も24ですよ（名前も同じ）！ ゲームが好きだといろいろな世代の人と共通の話題が持てて楽しいですよね。（大阪・カヨ・24）

◆忙しいですか？ 私の会社はヒマです。でも'94年は忙しそうです。よかった。（福井・ヨシミ・27）

◆もうすぐ、受験でゲームができない日々が来ると思うと、つい徹夜で遊んでしまう。（神奈川・ヒロヨシ・17）

◆３日間で２台もの自転車を盗られちまった。盗んだヤツ、返せー!!

（神奈川・タクイチロウ・18）

◆リーサルのレビューをした渋谷洋一氏へ。両手で２丁拳銃をやってるのは私です。でもムズいし、１回200円もかかる。（香川・ノブユキ・21）

◆友人が渋谷陽一は音楽評論家だと言ってるんですけど、ホントですか？ でもそう言われるとなんとなくそんな気もするんですよね。パンクとか好きそうだし。（東京・アキオ・22）

Illustration City 第2部

東京都・まりさ隼(14)

いやいやとてもキュートだよ。ところで気になる「ぷよぷよ２」だけど、落下速度が上がっただけとの噂が（嘘）。

宮城県・佐藤史明(18)

アクセルにドラゴンウイングをかまされて悶絶しているブレイズ嬢。この借りは「III」で返すってか？

静岡県・ジェリーフィッシュ(18)

第一部のイラストに描かれていたのとは違って、アンニュイなフライデーだね。サイズが小さいのが残念だが。

R'S VOICE

ギョーカイ！ゲームに！いいたい放題!!

●どこのメーカーでもいいから将棋のソフトを作ってほしい。無駄で陳腐なストーリーなどはいらないから、強さの選べる〝対COM戦〟や、飛車・角落ちなどのハンデがつけられる〝対戦〟、さらに初心者向けの〝はさみ将棋〟や上級者向けの〝詰め将棋〟など多彩なモードを盛り込んでほしい。駒を盤に打った時のあの独特な音を再現すれば雰囲気も盛り上がるだろう。将棋は大人にも遊んでもらえるし、子供向けに、駒や将棋盤をSFやファンタジー風に表示するモードがあればウケると思う。

（鳥取県・アジャパーコング・22歳）

●「HEAVENLY SYMPHONY」発表の記事にもう狂喜乱舞です。今までのゲームは操作性は大味だし、スピードは400キロ以上出るし……。しかし今回は名作「スーパーモナコGP」や「V.R.」を生んだセガと、F1中継のフジテレビ、それにあの川井一仁氏がスペシャルアドバイザーときた日には、期待せずにはいられない。

ぜひ、オープニングにはF1中継の時のCG映像を取り込み、T-SQUAREの「トゥルース」を流す。またエンディングは結果によってマルチエンディングになり、城達也さんのナレーションが入るようにしてもらいたい。自分がドライバーになったように思えるリアリティのあるソフトを期待してます。

（新潟県・五十嵐勝志・24歳）

●最近のMEGA-CDの充実は嬉しい限りです。ただし1つ不満があります。それはコンティニューです。存在の有無や回数のことではなく、過程（システム）です。「GAME OVER」が表示され、コンティニュー選択画面が出るたびにCDを読みに行き、さらにゲームのデータを読み込む。これはかなりストレスが溜まります。良い例は「ナイトストライカー」で、ゲームオーバーになってから、再びその面のデータを読みに行くことなく、スムーズにコンティニューできました。メーカーはCD-ROMのソフトを作っているということを考えて開発してほしいです。

（兵庫県・松下哲也・19歳）

●10月号の上西君、中古ショップのMDコーナーは古いクソゲーばっかりということですが、店の人が言うには「MDユーザーはなかなか、いいソフトを手放したがらないから、中古が入らないんですよ」とのことです。新作ソフトが売り切れになるのは、前評判が高ければ、他機種だって同じでしょう。新作はあまり仕入れないというお店もあるようですし。どうしてもほしいソフトがあるなら、予約すれば買えるでしょうに。そんなことで空白の2カ月なんて甘っちょろいぜ。

（富山県・ノーダメージ・19歳）

●最近、複雑なゲームが多いためか昔の作品に魅力を感じてしまう。メガドラでは古くても面白いゲームなら評価されている（と思う）。そんなMDだからこそ、昔の面白いゲームをどんな形でもいいから移植してほしい。ニューハード登場などにより、急速にゲームが進歩していく中、MDには過去を大切にする余裕を持ってもらいたい。そうすることで、ただ斬新なだけではない、本当に面白いソフトができるのではないか。

（千葉県・はやおー・20歳）

●11月号でスペハリ男さんがメガドラユーザーのマニアックさを批判していたが、俺はもっとユーザーやMDはマニアックであってほしいと思う。なぜならそれはメガドライブにこだわりを持っているということで、こだわればこだわるほどに現状に満足できなくなり、その不満が次の時代に通じる新たな何かを生み出すと考えるからだ。実際、このごろは「シルフィード」や「夢見館の物語」といった新しい〝何か〟を感じさせるソフトが作られている。ユーザーがマニアックで批判的でなければ、こうした〝何か〟が生まれることはなかったのではないだろうか。それはマニアックでなければ、こだわりもない（と思う）SFCを見てもわかるはず。あそこに次の時代へつながるソフトがあるだろうか？

（兵庫県・宅浪士島覇羅亜乱・19歳）

君の出番だっ、TAILSくん！ かっとびスピードコンテスト

埼玉県・にゃこた(？)

セガスタ宛てのイラストだけど、あんまりカワイイんで、担当者が奪ってきちゃいました。んー、いい子いい子。

長野県・JJ(16)

「いいひと。」っぽいルルーちゃん。でも「ぷよぷよ」のあの異常な世界で、ノーマルな恋愛は成就しそうにないね。

大阪府・渡建也(？)

「コラムス」の5人対戦は、結構燃える。シャッフルで毎回となりが変わるから、イジワルのしがいがあるでよ。

大阪府・YOるーしぇ(19)

ナムコ最近はどうしちゃったんでしょうねえ。このへんで奮起一発、「クエスター」でも移植しません？

東京都・布辺天功人(22)

こりゃまた大人っぽい牛……じゃなくてシーラだね。こんなお姉ちゃんになら、昇天させられても悔いはない!?

君の声がMDを変える！ MEGA-USER'S VOICEにハガキを

UER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。熱い声を待ってます。

びーぷるランドへの投稿は……

◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお〝びーぷるランド〟採用者全員（ひとことfrom BEEPleを除く）に図書券（500円分）を、抽選で3名にお好みソフト（'94年1月末までに発売されたもの）を差し上げます。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）『BEEP！メガドライブ』編集部
（○○○○○コーナー）係まで

＊住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者

兵庫県・野村洋一
新潟県・新井恭子
埼玉県・津野田和江

1月号のゴメンナサイ

●P.50の新作スクランブル「信長の野望・覇王」記事中、〝1人プレイのみ〟とありますが、正しくは〝8人までプレイ可能〟でした。

今年もセガをごひいきに！

遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY SEGA

まだお年玉あまっているかーい！　ムダ遣いはしないように、賢くゲームを買おうぜ！

創刊2号

SEGA 1993年をふりかえる

By 竹

シャイニング・フォースII 発売
すべてがボリュームアップして帰ってきたSFII!! ゲームギアの外伝も含めて、まだ遊んでないならすぐチャレンジだ!!

ついに登場
まじめにやるから…
お手紙ちょーだいねー
BEメガ誌上のセガのコーナー!!

リニューアル!! SEGA JoyJoyテレフォン
札幌 011-842-8181
仙台 022-285-8181
東京 03-3743-8181
名古屋 052-704-8181
大阪 06-333-8181
広島 082-292-8181
福岡 092-521-8181
毎月2回 1日と16日に内容が変わるョ

トレジャーデビュー!!
第1作「ガンヒーロー」がいきなり話題に!! 同じく完成度の高い「マクドナルド」もすぐに買うべしっ!!
それにしてもなぜ……?

ラジオといえば… 林原めぐみのハートフルステーション!!
毎週土 23:00〜24:00
ON AIR ラジオ関西558kHz

ファンタシースター 〜千年紀の終りに〜 発売
SEGAの歴史的ロープレゲームついに登場した完結編!!
まちにまった
キミはもうエンディングを見たか!? そして…→

マークIII版 ファンタシースター(I) MD対応版生産!!
PS千年紀を買ってくれた人から抽選で2000名に！
限定!!

エコー・ザ・ドルフィン 世界的話題に
海はいいっ！ イルカもいいっ！
いいものはいいのだ
メガドライブと一緒に一生残しておきたいソフト♡

バーチャルシネマシリーズ登場！
メガCDの実力を100%使ったスゴイ作品が続々登場したのだっ
おまえはクビじゃあ

128色同時発色！ ガウの実力を見よ!!
『エクスランザー』のグラフィックの美しさにはビックリしたけど、今年の『ラグナセンティ』のグラフィックや完成度にはさらにビックリするぞっ!!

アラジン 映画も最高!! ゲームも感動再現！
メガドライブで『アラジン』が発売されることになったので、すぐに映画をみたんだけど、すんごく面白かったー!! LDがでたらすぐ買うぜっ
じぃ〜ん

お店で見てネ!!
最新情報満載!!
SEGAビデオマガジン

V.R.ついに完成!!
メガドライブで500ポリゴン実現! スゴイ
ブラボー
キャー
みんなは待ちこがれていると いうのに、社内では今、2人対戦とタイムアタックが大流行中!! 早く3月よ来い!!
ヒューヒュー
もうすこしまっててネ…

Rocky Horror Picture Show 上映権切れる。
かんけいないけど
再びみんなで踊れるのはいつの日か…

セガのMDソフトを個人的に全部持っている広報・竹ちゃんの

お便りコーナー

●このたび、BEメガからMDソフトのオールソフトカタログが出るそうですが、どうせならSC／SGのソフトや周辺機器、ジリオンなどの玩具にいたるまでセガのすべてを網羅した「オール・アバウト・セガ」(どこかで聞いたようなタイトルですが)を発売してほしい。(大分県・ターザン鈴木)

★すべてを網羅した本って聞くと、昔ソフトバンクから出てた「ナム語事典」を思い出すよね。それはさておき、BEメガ編集部渾身の力作「オールソフトカタログ」は、まさに「これぞ決定版!!」という完成度だ。実に綿密で内容が濃い。昔のレコードを聴くとその曲が流行っていた頃の思い出が蘇るが、このカタログを読んでいると、そのソフトを買った頃の自分を思い出してしまうのだ。これはもう、売れ切れるまでに買うしかないぞ！

●セガ布教活動報告。うちの高校の先生は、機械に興味を持っているので、そこにつけこみ、テラドラを買わせることに成功しました。やはりコストの安さとDOS／Vが効いたようです。今、それは職員室で使われています。僕もテラのユーザーですが、近くにユーザーがいるのはいいですね。
(千葉県・鈴木 論)

★偉いぞ!! キミ達の地道な活動のおかげで今のセガがあるんだね。(うるうるうる……)

千葉県・黒魔術士／懐かしのPSⅠ。プレゼントキャンペーンは今月末締め切りだぞ!!

林原めぐみの 電脳文化猫娘（あくまで仮題）

ハガキをちょうだいな

ゲーム素人養成講座(!?)、林原めぐみ嬢によるゲーム虎の穴コーナーがやってまいりました。どんなコーナーになるかは、これからのキミ達のハガキしだい。とりあえず今回は、「ゲームと私」というテーマで「ハートフル〜」収録中のめぐみ嬢にインタービューしてみたぞ。

——連載をお願いするにあたり、ゲーム歴など、ちょいとご披露を。

林原　両国でやった遊星セガワールドに出た時にメガドライブをもらったんですよ。で、ソニックくんがついてて、すごいスピード感があるし、意外に私にとっては入りやすいゲームだったんです。これがきっかけですね。

——あれから1年ほどたって、腕前は上がりましたか？

林原　「3×3 EYES」やっておきながら言うのもなんですけど、RPGがダメですね。キリのいいところで止められないんです。どんなに忙しい人でもやっている人はやっていると思いますけど。だから帰ってきて「コラムスIII」を3回か4回パシパシパシッとやって「あー面白かった」って感じ。たくさん自由な時間があったら、根気が続くと思いますけど。

——今、お勧めのソフトというと？

林原　5位からいくと「3×3 EYES」、4位が「エコー」かな。3位が、「アラジン」で2位が「夢見館」、で1位が「ぷよぷよ」！

——「ぷよぷよ」は相当自信が…。

林原　そりゃもう、まかして。でもね「コラムスIII」も最近面白いんですよ。すんごいハマっちゃった。もともとああいうピロピロ消していくのが好きみたいですね。

——年末年始に遊ぶと面白いものをあげてもらえますか。

林原　「コラムスIII」がわりと大人数でできるんで、パーティーとかでも楽しいんじゃないかなと思います。初めてやった人でもすぐにできるし、うまければうまいなりに勝負の決めかたが美しいし。あとJリーグのやつ。サッカー好きの人は、選手もそのとおりだし、ゲームに参加してない人も応援できるから、見ててもシラケないと思うんですよね。ぜひやってみて！

めぐみ嬢にもできるオススメRPG、これを知らずしてセガは語れない、または身近に起こったできごとなど、ドンドンハガキに書いて送ってくれ。すべてめぐみ嬢にお届けするぞ。

和歌山県・4からぎやあ助GY
タイトルはホントに仮だから、これも候補の一つにしておきましょ。

奈良県・池田雅昭
カラーは非常にいい。うん、いいよね。でもモノクロも悪くはない。

今月のセガ仕事

めぐみ嬢は今度セガから発売されるMEGA-CD「ゲームのかんづめVol-1、Vol-2」のメニュー画面で声の出演をしたんだ。これはその収録風景。こんな企画もあったとは！

企画とネタ募集

- 電脳文化猫娘お便り
- 4コママンガ、イラスト
- 教えてセガのエラい人
- 賢いゲームの選びかた
- セガ名所旧跡めぐり
- ゲーム心霊写真
- 野望の王国セガ
- 絶好調!!船田節
- A子ちゃんのその後

などなど。新企画でもここにある企画の投稿でも可。採用者には抽選で5名にセガビデオマガジン最新号をさしあげます。

JOYテレ情報

もう終わってしまったけど、メガドライブの最新情報を毎月お届けしているセガ・ジョイジョイテレフォンに、めぐみ嬢がゲスト出演してたのは知ってた？　要望しだいではまた登場願えるかもしれないから、このコーナーあてにハガキを送ろう。

いろいろなあて先

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）　BEEP！メガドライブ
「セガスタ○○」係

今のうちにコレを買え！ 再販島

去年の12月には新作もたくさん発売されたけど、この年末年始は人気ソフトの再版も大量に行われていたんだ。売り切れで泣く泣くあきらめてたソフト、ついついやる機会を逃してしまっていた名作など、お金に余裕がある今のうちにチェックだ。

再販日	メディア	タイトル	価格	再販日	メディア	タイトル	価格
1/10	MD	アイ　ラブ　ミッキー＆ドナルド	6,800		GG	ファンタジーゾーン・ギア	3,900
	MD	エコー・ザ・ドルフィン	6,800		GG	大戦略G	4,800
	MD	ガンスターヒーローズ	6,800		GG	エターナルレジェンド	4,500
	MD	ぷよぷよ	4,800		GG	ベア・ナックルII	3,800
	CD	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	7,800		GG	ジュラシックパーク	3,800
	CD	ゆみみみっくす	7,800		GG	コラムス	2,900
	CD	聖魔伝説3×3 EYES	8,800		GG	レミングス	3,500
	CD	スイッチ	8,800		GG	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	3,800
	GG	対戦麻雀　好牌	3,500		GG	THE GG忍II	3,500
	GG	ぷよぷよ	3,500	1月末	GG	シャイニング・フォース外伝	5,500
	GG	ぎゅわんぶらあ自己中心派	3,800		GG	シャイニング・フォース外伝II	5,500
	GG	アイルトンセナモナコGPII	3,500				

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

SUNSOFTの巻

“通”の道は厳しいものなり!

先日、東京ディズニーランドに1人で遊びに行ってきた。なぜ1人でなのか? それは愚問である。一緒に行ってくれる人がいないからに決まっている。寂しいヤツと人は笑うかもしれない。しかし、1人ならば誰にも気がねすることなくショーやパレードを見たり、ショッピングを楽しむことができる。そう、まさしくこれが“通”の遊び方なのだ! と、自分を励ます私がここにいる……。

★

“通”と言えば、まさにこれぞ“通好み”のソフトであろうと思われる逸品をご紹介しよう。その名は「フラッシュバック」。流行の最先端、ポリゴンを使用したリアルモーションアクションゲームなのだ!

エイリアンに記憶を消された男が主人公なのだが、前半はアドベンチャーのノリで自分がなすべき使命を探りながら進む。つまり謎を解きながらのアクションを要求されるわけだ。後半はアクション中心。パズル的要素のトラップがあるため、的確な判断力ときびんな操作が必要となる。

この際、ハッキリ言ってしまおう。このソフトは並みじゃない。難易度もこだわりもすべて“通”のためにあると……。

話はディズニーランドに戻ってしまうが、私が他人に気を遣うことなく堪能したいという気持ちに偽りはない。どんな順番で、どれだけ時間をかけて園内を歩き回ろうが私の自由なのだから……。

そう、自由のはずであったのだが、「すみませ〜ん、写真撮ってもらえますか?」と、アベックや家族連れに頼まれて何度シャッターを切ってやったかしれない。ああ! 俺はいったい何をやってるんだ? ……結論として、やっぱり誰かと来るに越したことはないと痛感するに至った。しかし、それでも私は負けはしない! なぜならば私は“通”なのだから!!

PS. 一緒にTDLに行ってくれる女の子募集中!(これがホンネ)

COMPILEの巻

謹賀新年

新年明けましておめでとうございます。もうすっかり正月気分に浸ってる水無月だ。今回は、何の因果か知らないが、「やりたい放題」バージョンでお届けするぜ。

さて、12月に発売されたG魔導Iだけど、みんな買えたかな? このソフトも他のGGソフトに負けないくらい品薄だからな、買えた人は超ラッキーと思ってくれい。そうそう、コンパイルクラブのほうでは、そのG魔導Iの攻略を載せているぞ。えっ! コンクラを知らないの? コンクラとはコンパイルで出している会誌で、内容は新作紹介やら、読者参加ゲームやら、イベント紹介などなど、いろんなことをやっているぞ。入会については、文末を参照してくれ。まだG魔導Iが出て間もないが、G魔導IIの開発がもう始まっているぞ。サブタイトルは「アルル16才」。成長したアルルの活躍を心待ちにしていてくれ。あ、言っておくがHゲーじゃないぞ(笑)。

おお、最近の一コネ新聞あてのお手紙が結構来てるんで、こっちもうれしいぜ。そのうち特集するから期待しないで待ってろよ。

初投稿のほうも大歓迎です。これからもよろしくね。
大阪市/渡 達也

おっと忘れるところだった。12月号の「の一コネ新聞」を切ってしまった人は、ざんげするように(笑)。

いきなり人気投票!!

ぷよぷよキャラの人気投票をしたいと思います。投稿ハガキの表で結構ですので、○○に1票とでも書いてね。期間は半年間です。

《コンクラ入会案内!!》

入会すると特典がついてくるぞ。

1. ナンバー入りの会員証
2. 秘密の情報誌コンクラ地下版
3. 豪華掘出し物のプレゼント
4. その他入手困難なもの

入会方法は、年会費2,000円の無記名小為替、住所・氏名・年齢・生年月日(西暦)・学校/職業・電話番号・所有のゲーム機&パソコンを書いたメモを。下記住所の『入会したいったらしたいんだよう』係まで封書で送付だ。

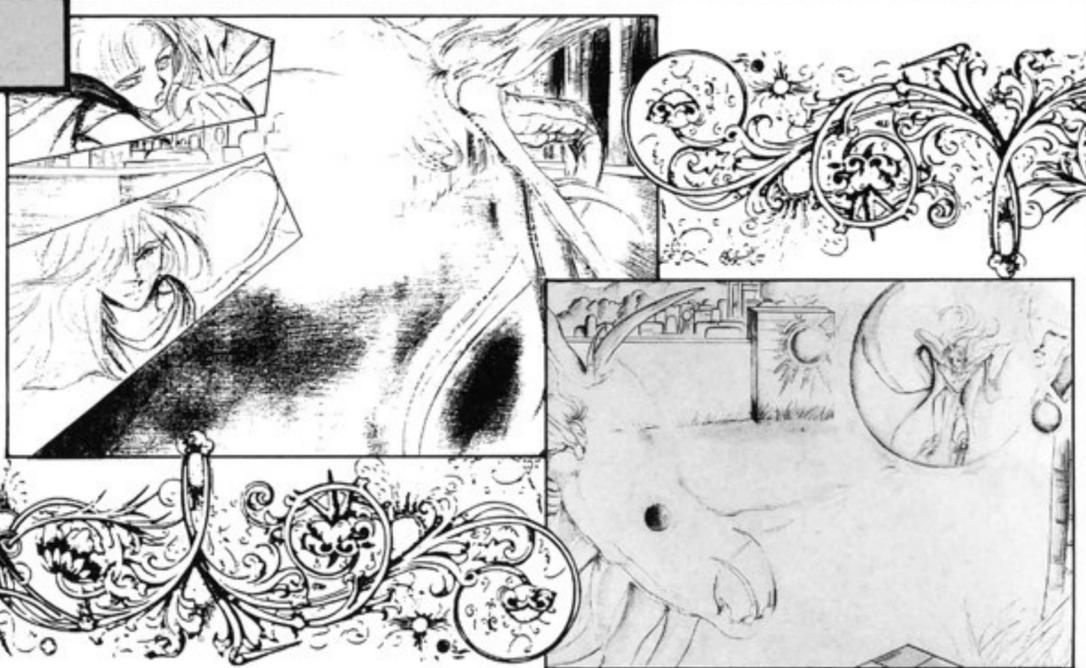
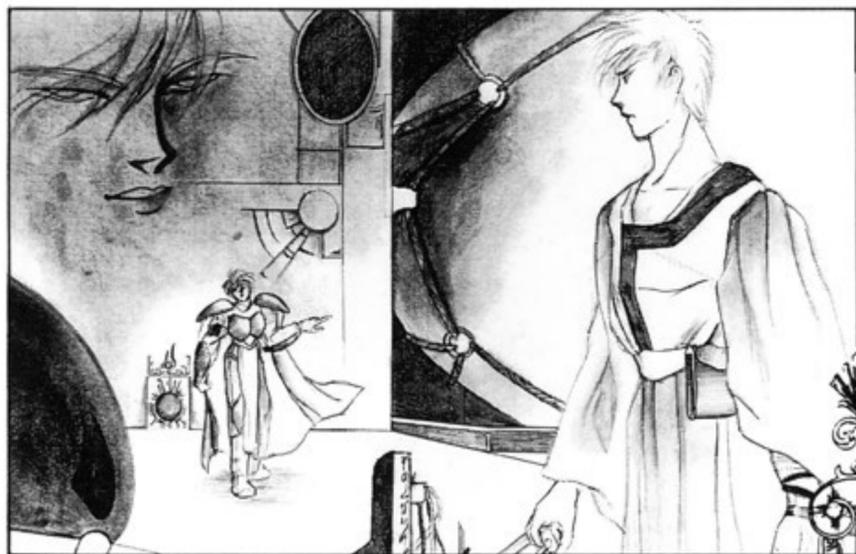
㈱コンパイル御用達の「の一コネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ(ハガキね)をお待ちしています。イラスト、ご意見、罵詈雑言など、内容は全然まったくちっとも問いませんぞ(今回からは、ぷよぷよキャラのコンテストもあり)。宛先は〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210まで。採用者には、グレイツな粗品を差し上げます。

グレートT島のグレートDAYS

【誌面ジャック大歓迎!】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさんは(→)

コーナー！ SCENE 17

現在メガドライブのサードパーティーは50社を超えている。実稼動してるのは…zzz…はっ、寝てしまった。年末進行がきつかったからなあ。それはいいとして、我々は全社にこのコーナーへ登場いただこうと鋭意努力中。文章が苦手の広報の人でも、どんどんやってほしいね。

Micronet CO., Ltd.の巻

この頃、ゲームの男の子がマッチョで、痛ぶり甲斐がなくて寂しいの……。「ジル・セル」（※1）で育った私には、男の子は美しくって細身の方が、痛ぶり甲斐があるってもの……。

ジャンパーのそでちぎってるヤツとか、ラーメン屋の名前を叫んでるやつとか（※2）、苛めても面白くないよ～。

ゲームの目的が違うと言われようが（※3）、サドとののしられようが、私の美意識が許さないの!!

ということで、現在才能のある若手デザイナーを『お耽美画伯』に育てるべく洗脳中（※4）。

お耽美大好き人間も、そうでない方も、マイクロネットの次のゲームには、期待していてください。「耽美派」「マッチョ派」ともにお手紙をお待ちしていま～す。

（PAGE－BOY）

※1：耽美マンガの王道『風と木の詩』のこと。男の子も一度は読んでみよう。
※2：特定のモデルがあるわけではない。コミケにいるのかもしれないけど…。
※3：通常ゲームの目的は悪者を倒すことで、少年を苛めることではない（はずだ…）。
※4：怪しい薬の使用は今のところなし。しかし、薔薇のバックの似合う立派なお耽美になるまで、身の保証はいっさいなし。

編集担当者まで気軽に依頼してください。なお、ジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。かんはれサードパーティー！

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集 (株)ソニック

あけましておめでとう! スタッフ全員ごあいさつ〜

新年あけましておめでとうございます……発売日は1月8日なのに、2月号とはこれいかに? というわけで(?)、今年もソフトともどもソニ通をごひいきに。

それでは、とりあえず新入社員もいっぱい入ったことだし、ソニックのオールスターメンバー紹介で、めでたく'94年を始めさせていただきます。あ、スペースの関係上写真は出してないけど、OL岡田もがんばってますよ〜。

社員一同、皆様からのおハガキを楽しみにしておりますので、これからもめいっぱい投稿してね!

最近淋しくなってきた格言コーナー、ソニ通マニア、OL岡田への応援のおハガキなど、なんでもアリアリよ。フォースIIや外伝のキャラ自慢なんか、時事ネタでいいかもね。採用された方には、記念品をあげちゃいますよん。

プログラマー: 村守将志　田口泰宏

グラフィック: 横瀬さとみ　橋本昌之

企画: 新倉竜也　清水秀二

プロデュース: 高橋宏之　高橋秀五

ソニ通MANIA

今月も、力作がたくさん届いている「ソニ通マニア」。ハガキのすみに、ちょこちょこっと書いてある、ゲームの感想を読むのが楽しみです。私は、個人的にはツィッギーが好き!

埼玉県　榎田剛士

神奈川県　みつまめ

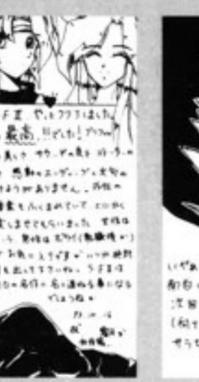
秋田県　はりねずみ

神奈川県　響シロクロ

兵庫県　氷狼の聖歌

神奈川県　有忌倫多浪

兵庫県　陸川宝

兵庫県　霜月司

千葉県　松田いづみ

GAME BOYがやってきた!!

ソニックの目の前のマンションの一室は、実はゲームボーイ編集部だったのだ! そのゲームボーイ編集部と、フォースIIのROMカセットとCDを賭けて「サムライスピリッツ」大会が開催されたのでした。

←作曲の武内氏とゲームボーイ編集部のアニキ倉西が激突!

→開発室で、サムライに燃える一同なのだ。

格言に愛を!

格言のスペースが少ない、とのおしかりを受けるんですが、ハガキが来ないので載せられないんですよ。ヤバすぎるネタの作品が多いので、自主規制してね。

おたよりのあて先
東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク BEEP! メガドライブ編集部
「ソニック通信」

KONAMI ⟷ ユーザーホットライン

コナミのおへや

第14回 BY T.HAYASAKA

新年あけましておめでとうございます。というわけで、新しい年になりましたね！　心も気分も心機一転(？)、頭の中カラッポ状態の早坂です（正月ボケね）。今年も12回、このコーナーが続けられるように応援よろしくね。

新春SPECIAL すべて解決あなたのお悩み!!

早坂◎今回は年が改まってからお届けする第１回目ということで、久しぶりにコナミのおへやに届いたお便りを紹介しましょう。この早坂が悩みも解消してあげますよ。では早速１枚目！

◆姉さんが下着を濡らしながらがんばったという「ロケットナイト　アドベンチャーズ」買いました（←おもいっきり誤解されそうな表現じゃないコレ：早坂)。面白いじゃないですか。色々と言うヤツもいますが、変な先入観を捨てて素直に入りこめば、楽しめる名作だと思います。

　ところで、移植希望のハガキの中にとんでもないもの書いてくるヤツはいませんか？　（東京都・鈴木裕治くん）

早坂：ふざけんなー！　と叫びたくなるようなのはなかったけど、「魔界村」とか「ワルキューレの伝説」なんていう他社の商品を書いてくるヤツは、チラホラ見かけました。心の広い早坂は穏やかに「おバカさん！」とひとこと言ってハガキを破棄しましたけどね。話はかわるけど、○ガさんに電話をした時、電話を取った女の子に「ナ○コの早坂さん」と間違えられた……トホホ。

◆真剣に、ゲーム音楽関係の仕事につきたいんですけど、どーすればなれるんですか。今、音大にかよっているので、さらに専門学校には行きたくないのです。それでもなれますか？　ちなみにMD参入会社がいいです。

（茨城県・熊坂洋子さん）

早坂◎コナミSD室(音楽開発担当)のMETAL YUHKI氏に聞いてみました。

M・Y◎そうですね、この仕事につくためには、ゲーム会社に入社するか、フリーで仕事をする２通りの方法があります。ただフリーは、仕事をもらうために自分で営業をしなくてはいけないし、期間もしくはハード別の契約を、ゲーム制作会社と交わし仕事をするなど、収入面ではちょっと不安定です。洋子さんの場合は、ゲーム会社での仕事を希望されているようなので、入社希望の会社の商品知識とゲームミュージックに対しての知識をきちんと身につけてください。入社面接の時に非常に役に立つと思います。基礎知識は今大学で勉強している内容で十分だと思います。がんばってください。

早坂◎というわけで、今勉強していることを、一生懸命学んでくださいね。

◆MEGA-CD「リーサルエンフォーサーズ」の銃について質問します。なぜ銃の色がパステル調なんですか？　個人的には１Pを黒、２Pを銀にしてほしいです。ムラが出るからとか、コストが上がるからなんてのはなしですよ。

（兵庫県・MD小夜曲くん）

早坂◎確かにあの色は好き嫌いがあると思いますが、みんなのことを思っての配慮なのですよ。暴対法の厳しい折、万が一、皆さんが持ち歩いても銃刀等不法所持の疑いで逮捕・補導されないようにと、一見して、即“おもちゃ～”と見えるようにしたわけです（国内・海外同様)。実は、去年北海道でショーがあった後、サンプルのソフトと銃を紙ブクロに入れ飛行機で東京に戻ろうとした某氏が、搭乗の際に係員に呼び止められたという事件もあったんです。それでも、補導なんて怖かねーという人は、好きな色でカラーリングしてみてください。この「ザ・ジャスティファイアー」は塗装しやすいコーティングにしてあるんですよ、試してみてね。

◆６つまとめて質問しますから答えてください（その価値は十分あるはず)。

Q１：16Mや24Mなどの大容量ゲームは出さないのか？

Q２：海外向けのアクションが多いが、日本向けのRPGやADV、SLGを作る予定はないのか？

Q３：参入時に語っていた、MDではオリジナル重視は本当なのか？

Q４：参入時の「メガドライブを活気づける」というコメントは本当か？

Q５：亀忍者やドラキュラのように、今後も他機種の後追いをするのか？

Q６：MDで完全オリジナル格闘ゲーム（６ボタン対応）を作らないのか？

（埼玉県・浜元　洋くん）

早坂◎これも１つずつ答えましょうね。

A１：16Mは発売中のカメやリーサルの他にも、発表してない隠し玉があるんです。だから出すってことですね。

A２：現段階では、予定はありません。

A３：ロケットナイト、バンパイアはもちろん、隠し玉もオリジナルです。

A４：もちろん本当です！　今年は、セガの新ハードが発売になるということで慌ただしくなるでしょうけどね。

A５：後追い？　企画は別にやっているのだから、それは違いますよ。

A６：格闘ゲームはもう終りですね。業界でも「もう格闘じゃないな」という気配が漂ってます。それに、アーケードヒット版の移植には勝てませんよ。

◆コナミから出ていた「ゲームセレクタ」は、もうコナミの通信販売でしか買えないそうですが、お店では売らないんですか？　（東京都・GS工藤）

早坂◎いえいえ、そんなことはありませんよ。現在は「ゲームセレクタAV」が店頭に並んでいるはずです。でもGS工藤さんは初期バージョンのゲームセレクタがほしいのですね。わかりました私が営業に「早く出せー」と言っておきます。しばらくお待ちください。あれは結構便利ですよね。

大阪府・Bee！ブラボー800・19歳

東京都・源次郎・21歳

コナミへの要望、イラスト、姉さんへの相談など何でもOK

おハガキどんどん紹介します。送ってくださいね。質問やお悩み相談、ご意見の他、みんなが大好きなコナミのソフトについて語ってもらう「わたしが愛したコナミ」コーナーを新設します。もちろんメガドラ、MSX、それにファミコンなどハードは問いませんよ。それからスパークスターの４コママンガなんかも考えてほしいな。お礼も来月からパワーアップ。採用者全員にテレカ、それに抽選で１名にコナミのMDソフトを差し上げます。じゃあまたね。

ハガキ待ってるよ！

あてさき
〒103　東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク(株)
BEEP！　メガドライブ編集部
「コナミのおへや」○○コーナー係

鮮明な画像は
サンタのS端子ユニット

品名	価格
S－01(MD1用)	3,500円
S－02(MD2用)	3,500円
Sケーブル (1.5m)	800円
オーディオコード (1.5m)	400円
ヘッドフォンコード (1.0m)	400円

大好評発売中
※S端子の取扱い店募集中

SEGA専門店 全商品税込!! サ★ンタ

郵便振替番号　東京5-708150(有)サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

1. 今年は龍虎の拳,幽遊白書外伝で幕開けだ!
2. S端子付きテレビには、サンタのS端子ユニット。究極のおすすめ品だ!!
3. おとし玉特価コーナーに注目!!

☎03-3258-9051[代表]

●サンタの住所が変わりました●
〒101東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル

※商品はすべて新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配送になります)
●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

MD新作コーナー

品名	価格	品名	価格
ファンタシースターⅣ	6,200円	ジェネラルカオス 1/14	6,300円
遥かなるオーガスタ	6,200円	デビルコース 1/21	6,200円
Jリーグプロ完全版	6,200円	幽遊白書外伝 1/28	6,200円
ジャングルストライク	6,300円	クレヨンしんちゃん1月下旬	6,200円
メタルファング	4,600円	デビスカップ 2/10	5,500円
バトルマニア大吟醸	5,500円	NHLプロフットボール'94 2/18	7,000円
オーサムポッサム	6,200円	クールスポット 2/18	5,600円
魔天の創滅 12/29	6,300円	エアーマネージメント2 2/18	9,600円
フラッシュバック	5,600円	信長の野望・覇王伝 2月下旬	9,600円
エアロ・ザ・アクロバット	5,500円	ターミネーター2 2月下旬	6,200円
龍虎の拳 1/14	5,500円	バーチャレーシング3月未定	☎

おとし玉特価コーナー700円均一(3本セットで1,500円)

ヴァーミリオン	ディノランド
グラナダ	ファステスト1
ゴーストバスターズ	ファンタジア
三国志列伝	ブロックアウト
サンダーフォックス	ポピュラス
ジュエルマスター	ボナンザブラザーズ
スパイダーマン	モンスターレア
太平記	モンスターWIII
ディックトレーシー	メガトラックス

品名	価格	品名	価格	品名	価格
ああ播磨灘	2,800円	LHXアタックチョッパー	3,800円	サンダーフォースIII	3,000円
アウトラン	3,800円	エリミネートダウン	2,000円	サンダーフォースIV	2,000円
アウトラン2019	5,800円	エレメンタルマスター	3,000円	サンダープロレスリング列伝	2,000円
蒼き狼と白き牝鹿(ジンギスカン)	6,800円	カース	1,500円	三国志II	2,000円
アークスオデッセイ	3,000円	カメレオンキッド	2,000円	三国志III	8,000円
アドバンスド大戦略	3,000円	ガイアレス	2,800円	斬～夜叉円舞曲	1,800円
アトミックロボキット	2,000円	火激	2,500円	紫禁城	2,000円
アラジン	5,500円	餓狼伝説	3,800円	G-LOC	2,800円
アリシアドラグーン	4,800円	ガンスターヒーローズ	4,600円	シーザーの野望II	4,800円
アローフラッシュ	2,000円	ガントレット	5,500円	Jチャンピオンサッカー	3,000円
アンデッドライン	4,800円	キリングゲームショー	2,000円	ジェームスボンドII	1,000円
イースIII	4,800円	ギャラクシーフォースII	2,800円	Jリーグプロストライカー	4,800円
インセクターX	1,000円	究極タイガー	2,000円	シャドーオブザビースト	2,000円
ヴァリスIII	2,800円	キングオブザモンスターズ	4,600円	シャドーダンサー	2,000円
ウィザードオブイモータル	3,000円	キングコロッサス	2,000円	シャイニング&ザダクネス	2,000円
ヴィクセン357	5,800円	キングサーモン	2,000円	シャイニングフォース	2,000円
ウィプラッシュ	1,500円	空牙	3,800円	シャイニングフォースII	6,200円
ヴェリテックス	2,000円	クラックダウン	2,000円	ジャンクション	2,000円
ヴォルフォード	2,000円	クライング	2,000円	雀皇登龍門	4,600円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	グランドスラム	4,500円	上海III	4,000円
ウルトラマン	1,500円	クルーボール	2,800円	JUJU伝説	3,000円
エイリアンストーム	2,000円	クールドバスター	4,800円	ジュラシックパーク	4,600円
A列車で行こう	1,000円	グレイランサー	5,200円	ジョーダンVSバード	2,800円
エクスランザー	2,800円	ゲイングランド	2,000円	ジョーモンタナF	2,000円
エグザイル	3,800円	コラムス	2,000円	ジョーモンタナII	2,000円
エコーザドルフィン	4,700円	コラムスIII	4,600円	ジノーグ	2,800円
SDヴァリス	2,800円	ゴールデンアックスII	2,800円	修羅の門	2,800円
F1サーカスMD	2,800円	ゴールデンアックスIII	3,800円	スーパーH・Q	3,800円
NBAバスケット	3,800円	サイドポケット	5,500円	スーパー忍II	3,000円
NBAプレイオフ	3,800円	サイオブレード	2,800円	スーパーモナコGP	2,000円

品名	価格	品名	価格
スーパーモナコGPII	2,800円	バトルマニア	2,800円
スノーブラザーズ	2,800円	バトルゴルファー唯	1,500円
スプラッターハウスII	3,800円	バトレイバー	4,800円
スプラッターハウスIII	3,800円	バハムート戦記	2,000円
スペースハリアーII	3,000円	バーニングフォース	2,800円
スライムワールド	3,800円	パワーモンガー	2,000円
スティールタロンズ	4,600円	PGAゴルフ2	3,000円
ストームロード	2,000円	ビーストウォリアーズ	3,800円
ストリートスマート	3,000円	ひょっこりひょうたん島	2,000円
ストIIダッシュプラス	6,800円	プロフットボール	3,000円
スーパーエアウルフ	3,000円	プロホッケー	3,000円
スーパーハイドライト	2,000円	ふしぎの海のナディア	4,800円
スタークルーザー	2,800円	ファイヤムスタング	3,000円
スピードボール2	4,000円	フェリオス	1,500円
スペースインベーダー	1,500円	ぷよぷよ	3,300円
ゼロウイング	2,000円	フリントストーン	2,800円
セイントソード	2,000円	ブルーアルマナック	2,800円
戦場の狼II	2,800円	ヘビーユニット	2,000円
ゾウゾウゾウ	3,000円	ペーパーボーイ	3,800円
ソニックI	2,000円	ベアナックル	2,000円
ソニックII	2,800円	ベアナックルII	2,800円
ソニックスピンボール	4,600円	ヘルファイヤー	2,000円
ソーサルキングダム	3,000円	ペブルビーチの波濤	6,200円
大航海時代	6,000円	北斗の拳	2,000円
太閤立志伝	7,000円	ホリフィールドボクシング	2,000円
ダイナブラザーズ2	6,200円	ボールジャックス	3,000円
ダブルドラゴンII	2,000円	マクドナルド	2,800円
ダイナマイトデューク	3,000円	マスターオブモンスター	2,000円
大魔界村	3,000円	マスターズゴルフ	2,800円
ターボアウトラン	3,600円	まじかるタルるートくん	2,600円
タスクフォースEX	3,000円	まじかるハット	1,000円
タズマニア	2,800円	マジンサーガ	2,800円
ダライアスII	2,800円	マスターオブウェポン	2,800円
ダーウイン4081	2,000円	マーブルマッドネス	4,700円
ダーナ	2,000円	マーベルランド	2,800円
チェルノブ	3,800円	魔物ハンター妖子	2,800円
チキチキボーイズ	2,000円	港のトレイジア	3,000円
ちびまる子ちゃん	2,800円	ミッキーマウス	3,000円
ツインクルテール	4,800円	ミッキー&ドナルド	3,000円
TMNT I	3,800円	ミッドナイトレジスタンス	2,800円
TMNT II	6,200円	ミュータントリーグ	2,000円
テクモスーパーボール	6,300円	武者アレスタ	4,500円
デザートストライク	2,800円	夢幻戦士ヴァリス	3,800円
デンジャラスシード	2,800円	ムーンウォーカー	2,000円
テクモワールドカップ	2,800円	メガロマニア	2,800円
デビッドRバスケットボール	2,000円	ヨーロッパ戦線	9,000円
トッププロゴルフ	3,000円	乱世の覇者	5,900円
トッププロゴルフII	3,000円	ランドストーカー	3,800円
トージャム&アール	1,000円	雷電伝説	3,000円
ドナルドダック	2,800円	リーサルエンフォーサーズMD	7,000円
ドラゴンズリベンジ	5,500円	ルナーク	3,000円
ドリームチームUSA	3,800円	レッスルボール	4,300円
ドッジ弾平	2,600円	レッスルウォー	2,800円
中島悟のF1ヒーロー	2,000円	レンタヒーロー	2,000円
中島F1グランプリ	2,000円	ロイヤルブラッド	6,800円
中島スーパーライセンス	4,800円	ロケットナイトアドベンチャーズ	3,800円
忍者武雷伝説	2,000円	ロードラッシュ	3,800円
熱血ドッジサッカー編	2,800円	ロードラッシュII	3,800円
信長の野望	2,800円	ロードブラスターズ	2,800円
パチンコクーニャン	4,800円	ローリングサンダーII	2,000円
バッドオーメン	2,800円	ワードナーの森	2,000円
バッドマンリターンズ	2,800円	ワニワニワールド	2,000円
バトルトード	2,800円	ワールドサッカー	2,800円

ワンダーメガ2 ☎ (おまけソフト付)

品名	価格	品名	価格
6Bパッド	2,000円	6Bパッド達人	2,700円
クラスタースティックE'S	4,800円	メガドライブII	10,500円
ビデオ入力コードI	800円	ファイタースティックMD	3,200円
ACアダプター	1,200円	アスキーパッドMD6	2,400円
ステレオDINコード	1,600円	CPSスティック	7,000円
セガマウス	3,500円	フレッシュクリーナ	2,500円
RFII	1,600円	コードレスパッドセット	3,500円
XMD2/XMD3	4,900円	コードレスパッド	2,500円
メガコマンダー	2,200円	ワンダーメガ用コントロールパッド	2,400円
セガタップ	2,500円	ワンダーメガ用レコーダー	7,800円

メガCD新作コーナー　メガCDII 22,000円

品名	価格	品名	価格
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	5,500円	戦国伝承 12/28	6,000円
AYA(アヤ)	3,800円	ソニックCD	4,800円
アルスラーン戦記	5,500円	ダーク・ウィザード	4,600円
アルシャーク	6,200円	ナイトトラップ	6,200円
いしいひさいちの大政界 1/28	5,500円	マイトアンドマジックIII	6,200円
F1サーカスCD 1月下旬	6,200円	夢見館の物語	5,500円
オルゴール	5,400円	ロードス島戦記 3/未定	6,200円
サード・ワールド・ウォー	5,500円	笑うせぇるすまん	2,000円

品名	価格	品名	価格
アイルロード	5,500円	ソルフィース	2,000円
アフターバーナー III	4,800円	ダイナミックカントリークラブ	3,800円
Aランクサンダー	4,800円	タイムギャル (CD付)	3,800円
アークス I,II,III	4,800円	天舞メガCD	1,500円
アーネストエバンス	2,800円	デトネイター・オーガン	2,000円
アネット再び	4,800円	デス・ブリンガー	4,800円
CDウイニングポスト	3,800円	デバステイター	3,000円
ウルフチャイルド	3,000円	天下布武	2,800円
江川のプロ野球CD	3,800円	電忍アレスタ	2,800円
ぎゃんぶらぁ2	3,800円	忍者ウォリアーズ(CD付)	3,000円
クイズスクランブル	1,500円	ノスタルジア	2,000円
クラシックディスク(4ソフト入)	2,200円	バックアップRAM	4,600円
幻影都市(再販)	3,600円	バリアーム	3,800円
元朝秘史(ジンギスカン)	3,800円	ブラックホールアサルト(CD付)	2,000円
コズミック・ファンタジー	2,000円	フェイエリア	2,800円
サイボーグ009	4,800円	ブライ	4,800円
3×3アイズ	3,800円	プリンスオブペルシャ	1,500円
サンダーストームFX	2,000円	プロ野球CD	3,000円
シムアース	2,000円	ファイナルファイト	2,000円
シュバルツシルト	3,800円	ヘビーノバ	2,000円
シルキーリップ	4,800円	ライズオブザドラゴン	2,000円
シルフィード	6,200円	らんま1/2	3,800円
ジャガーXJ	3,000円	LUNAR	2,800円
雀豪ワールドカップ	5,800円	ロードブラスターFX	5,500円
CD三国志3	4,800円	ワンダードッグ	1,500円
スイッチ	2,800円		

ゲーム・ギア 10,000円

品名	価格	品名	価格
チューナーパック	9,500円	AVケーブル	800円
バッテリーパック	4,800円	対戦ケーブル	1,000円
ビックウィンドー	1,800円	GGプラスワン1	1,500円
カーアダプター	2,500円		

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル
斬ギア

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
オリンピックゴールド
ジョーモンタナF
ファンタジーゾーン
ペンゴ
コラムス
奸牌
レミングス

2,300円コーナー
ウインブルドン
クニちゃんのゲーム天国II
紫禁城
シャダムクルセイダー
チャックロック
ドナルドダック
バット&パター
ハレーウォーズ
バンパイア
ファンタシースター外伝
ぷよぷよ
ベアナックル
ポップブレーカー
琉球
ドラえもん
GG忍II

2,600円コーナー
アレスタII
ウルティメイトサッカー
ジュラシックパーク

ソニック&テイル
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックII
ベアナックルII
まじかるタルるート
ミッキークリスタル
モナコGPII
ドナルドダッグ2
奸牌2
GGリーグ
対戦型大戦略

3,300円コーナー
モータルコンバット12/24
シャイニングフォース外伝
シャイニングフォース外伝II

3,700円コーナー
魔導物語

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051　受付10:00～20:00)●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

テンゲン素材100%

SWITCH ON! TENGEN'S GAME

BEメガで一番面白い「テンゲンの広告」(?)。当然、ゲームもひと味違うのだ。今回はその魅力を徹底的に紹介しよう。さあ17本のパワフルソフトにテンゲンをON!

メガドラに嵐を呼ぶテンゲンパワー17本を総結集!

編集部　もう今月号の広告に至っては、本当に素晴らしい(?)デキですが、ここまでやることに社内的に反対とかないんですか?

天内　いやあ、反対してもしようがないし(笑)。広告もマニュアルも興味を持って読んでもらいたいんです。そういう意味で、だいたい作戦はうまくいってますね。一昨年の付録のインタビューの中で、「ランパート」のマニュアルから変わったことを始めますって言ったでしょ。それが「テンゲンお便りクラブ」なんです。

編集部　「前回に引き続き～」なんてやってるから、全部のソフトを買ってないと話が通じないですよね。

天内　だから、略して「テンゲンおたく」なんです(笑)。実はあれだけでなく、ぼちぼち次の作戦も始めようと思ってるんですよ。

編集部　それを生み出す会社はどんな雰囲気なんですか?

天内　忙しい……ですね。でも、堅っくるしく仕事しててもしようがないですから、僕のいるフロアなんか、しょっちゅうダジャレを言い合ってますよ。マニュアルに生かされる迷セリフも、たまには出ますからね。

編集部　何人ぐらいいるんですか?

天内　僕がいるでしょう。で、広報の高橋がいるじゃないですか。最低でも2名はいそうですね。

編集部　他にも6人ぐらいは目撃しましたが、謎の多い会社ですね。(笑)。

天内　なるほど。まぁどうでもいいじゃないですか(笑)。

編集部　とりあえず新規ユーザーのためにも、どんな経緯で誕生したメーカーなのかを説明してください。

天内　ルーツは、1972年に世界初のビデオゲーム「ポン」を発売したアタリなんです。アタリは'84年に、業務用ビデオゲームの開発・販売をするアタリゲームズと、コンシューマ市場を担当するアタリコーポレーションに分割され、アタリゲームズは総合情報出版会社のタイムワーナーの傘下に入りました。その後アタリゲームズも、急成長を続ける家庭用ゲーム機市場に対応しなければということで、'87年にテンゲン(USA)を設立し、翌年日本にも(株)テンゲンができたんです。ちなみにテンゲンという社名は、日本の囲碁用語「天元」(碁盤の中央にある星)から取ってるんですよ。結構複雑なんですけど、こういうわけで「リンクスのサポートもちゃんとしてください」って言われてもちょっと困るんですね(笑)。リンクスを出してるアタリとは、まったく資本関係がありませんから。

編集部　今回の新作も含めると17タイトルありますが、イメージとなるキャラクターはありますか?

天内　まだ看板キャラクターを作って、枠に閉じ込もるのは早いでしょう。移植作品が多いし、そういう段階じゃないですね。ただ個人的には「マーブルマッドネス」が一番好きです(マーブルのマニュアル参照)。パッドでプレイするマーブルが(笑)。

編集部　海外ゲームの移植メーカーというイメージがありますよね。

天内　確かにアタリグループの一員ですし、テンゲンはそういうメーカーだって思っている方もいるようですけど、そういうわけじゃないんです。我々はいいゲーム、面白いゲームを提供したいと常に考えている。で、それがたまたまこれまではアタリゲームズやDOMARKの作品に多かったので、移植や日本語化をやってきたんです。とにかく、BEメガを読んでいるような熱心なユーザーが喜んでくれるゲームをどんどん出したい。それが国産のオリジナルであるか、海外ゲームの移植なのか、そんなことはたいした問題ではないと思います。

編集部　いつもソフトから、こだわりのようなものを感じますけど、一番大切にしている点は?

天内　まず、バグがないことですね。ゲームっていうのは、バグがなくて、操作性が良ければ、最初に手にした時の第一印象はよくなる。スキップしたい場面を飛ばせないとかっていうと、それだけで不快を感じる人もいるでしょう。その感触はプレイ中にも引き継がれるから、絶対に気をつけなきゃいけないですね。

編集部　次世代機への対応など、今後の展開はどうなりますか?

天内　昨年9月ぐらいから、ほとんど連日企画会議をやってたんですけど、ようやくかたまりつつあるところです。鮮烈デビューの場ですから、移植ではなくオリジナルを出したいですね。どんなものかはもちろんまだ言えませんけど。よほど気合いの入ったメーカーじゃなきゃマネできないようなものになるでしょう。なるかな(笑)? したいです。

編集部　どんなジャンルですか?

天内　あえて言うなら"テンゲンのゲーム"っていうやつですか(笑)。他に言いようがないですね。ちなみにうちのアンケートハガキの"好きなゲームのジャンル"の選択肢には"テンゲンのゲーム"っていうのがありますけど。まあ、今はまだ秘密ということです。

編集部　残念ながらスケジュールから消えた「レース ドライビン」などの、移植の可能性はどうですか?

天内　ありますね。新ハードの性能なら、テクスチュアマッピングなんかを使って、もっと見栄えのする凄いものができるでしょうね。もともとゲーム性では一番ですから。

テンゲンという面白いジャンルのゲームを開発していきます

テンゲンマネージャー／天内 潤

V・V ヴイ・ファイヴ

今春発売予定／価格未定／SHT／8M／1人プレイのみ

鈍った腕など私の相手ではない！

古き良きシューティングの血統を受け継いだ、東亜プランのアーケードゲーム「V・V」を、テンゲンが独自の技術をそそぎ込みメガドラに移植。腕を鍛えて待つべし！

前号の特報を読んだ人は、おやっ？　と思っただろう。先月の段階では、同ゲームの海外バージョン「グラインド　ストーマー」が、移植・発売される予定だった。だが、ユーザーからの熱い要望に応え、国内バージョンも開発、両バージョンが選択できるようになり、タイトルも正式に「V・V」となったわけだ。とりあえず今回は、開発が先行している海外バージョンで面構成などを紹介をしていこう。

大きなキャラも平然とグリグリ動く。ご覧のとおり、今回もハードの限界に挑んでいまーす。

STAGE1 森を、海を、自然を守るんだ！

どんなゲームでもたいていそうだが、ステージ1は肩慣らしの面。いろんなタイプ（飛行ザコ、中型飛行ザコ、移動砲台、固定砲台など）の敵がバランスよく登場するので、それぞれのクセをつかんでおこう。とくに、破壊後パワーアップアイテムを出す中型飛行ザコ（赤いやつ）については、その動きや攻撃パターンまで念入りに研究しておくように。中盤ステージ以降では、コイツの倒し方が攻略ポイントになっている場合も少なくないのだ。

母艦から元気よく飛び出す自機。初期装備はSHOTだ。あまり深く考えず、バリバリ撃ちまくるべし。

中ボスは色違いを見きわめて、片方に集中砲火を浴びせて倒そう。

ブルーの中型キャラは短い間隔でマシンガンを発射する。速攻破壊がイチバン効果的。

固定型の砲台ももちろん登場する。無視してると結構しつこく撃ち続けるので、必ず壊そうね。

ザコ敵紹介❶

一応、自機めがけて飛来。

集団でヘロヘロ飛んでくる。

ときどき弾を撃つ移動砲台。

弾を2カ所から撃つ。硬い。

耐久力のある海底砲台。

地面からせり上がるだけ。

ちとトロい動きの回転砲台。

誘導弾と通常弾を交互に。

日本の皆さんに朗報　これがV・Vモードだ！

待ちきれないオリジナルファンのために、「V・V」モードの画面写真もちょっとだけお見せしよう。大きな違いは、パワーアップの方式。「グラインド ストーマー」は特定の敵を倒すと出現するパネルを取ることによって行うのに対し、「V・V」はカプセルを集めることでパワーアップ項目（ループ状になっている）を変更し、必要な装備のときに選択する……と、言ってみれば、「スラップファイト」と同じものだ。海外バージョンのほうは、プレイフィールドに集中できるというメリットがあるんだけど、好みによるかも。
　いずれにしても、攻略方法などはだいぶ違うから、来月以降でバッチリ紹介しよう。

ホラ、画面右の黒帯にあるでしょ、パワーアップ・ゲージ。選んで強くなろう。

「V・V」はボムがない代わりに、敵の攻撃に数回耐えるSHIELDがあります。

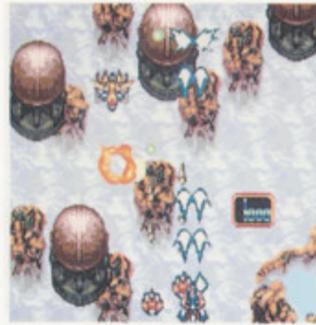
BOSS!! 双子のデカブツが2台！

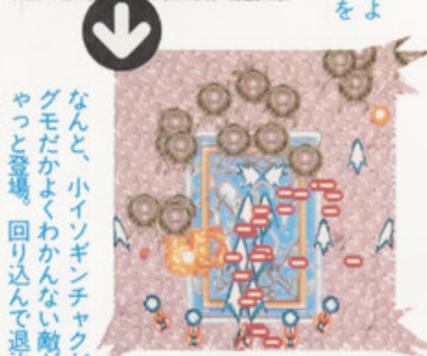
まず最初に、1台が画面右下から登場。もう1台と合流してダブル・アタックをかけようという腹づもりらしいが、合流する前に1台目をボロボロにしておこう（結構あわれ）。最低でもミサイルポッドを壊しておけば、弾よけはグッと楽になるハズ。

10個のパーツに分かれているから、そう簡単には倒せない。1台ごと集中的に壊していけ。

無惨な残骸さらす1台。片方を倒してしまえば、敵弾の回避も楽勝ってものか。

STAGE2 高いとこ飛んでたら浮遊大陸あったよ

ステージ前半は、空中戦がメイン。しかも巨大な浮遊物がたくさん出現するので、ただやみくもに弾を撃っているだけでは道は切り開けない。障害物の〝よけ〟の感覚をつかんでおこう。後半は、地上の敵も入り乱れてのバトルだ。巨大レーザー砲など、やはりステージ1とは毛色が変わった敵が出現するぞ。で、ボスはというと……。

柱を壊すと（結構カタい）ボーナスパネルが出現する。無理せず、邪魔なのだけ潰そう。

イソギンチャクだかクモだかよくわかんない中ボス。コイツを破壊すると……。

なんと、小イソギンチャクだか小グモだかよくわかんない敵がうじゃっと登場。回り込んで退治せよ。

この中型キャラは全部倒そうなんて思わず、破壊は縦2列だけに専念したほうがイイヨ。

なんという地上のザコの多さ！ 姿を拝めないのは残念だけど、こーいうのは出現と同時に破壊しないと、ヒドイ目に遭う。

ザコ敵紹介❷

フラフラ動く危ない障害物。

隊列を組んで飛んでくる。

残像を出して細かく動く。

ヒネリの入った動きが特徴。

レーザーと誘導弾で攻撃。

ナナメ2方向に弾を発射。

弾を出しつつ、急速前進。

少し誘導する大弾を発射。

BOSS!! 曲がる2本レーザーが！

画面中央上部のメイン・コンピュータが弱点なんだけど、一定の間隔で発射される拡散弾、自機のY軸に合わせて直角に曲がるレーザー（発射口は破壊不能）、ハッチからドバッと出現するロボ部隊の複合攻撃がつらすぎる！ ここは東亜プランシューティング攻略に必携のテク、〝無心〟に頼るかぁ？

手前の6つの砲台は、スクロールが止まる前に破壊しておくこと。これ最低条件。

曲がるレーザーは縦方向に大胆に移動すればよけられる。問題は複合攻撃なんだよね。

1カ所に留まらず、直感とセンスで左右にも動くべし。一種のハイ状態になればOKだ!?

左利きの皆さんに朗報 LEFT-HAND モードもあるぞ

オプション画面を拝見しますよ。ふむふむ、海外版と日本版の切り換えがちゃんとあるね。……ン、この〝LEFT-HANDED〟って何だ？「それは利き手の設定です。ホラ、方向キーの操作はどうしても右手じゃないとダメっていう、左利きの方もいるでしょ。そういう人のために」。ホントにいるんスか、そんな人？「だってこの前、ゲー○ボーイをひっくり返してプレイしてる子供がいましたよ。それを見て、利き手の設定は必要かなーと」。ち、ちょっと違うような……でもこれ世界初かな？

武器は3種類

「グラインド　ストーマー」の武器は、3タイプの通常ショットと大爆発を起こすボム（V・Vにはない）だ。ゲーム攻略で重要なのは何といっても、状況に合わせた通常ショットの選択。チェンジする機会は比較的多いので、柔軟に対応できるようにしておこう。ボムはボス戦や本当に困った時用だぞ。

SHOT

前方の敵に対し威力を発揮。扇状の広範囲ショットと一点集中レーザーの使い分けができるので、比較的フレキシブルに対応できる。左右のスキは考慮しておくように。

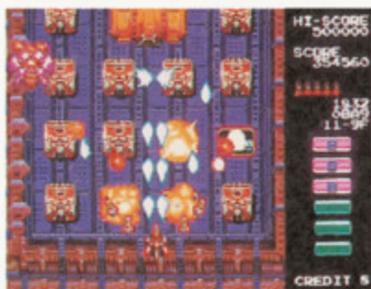
SEARCH

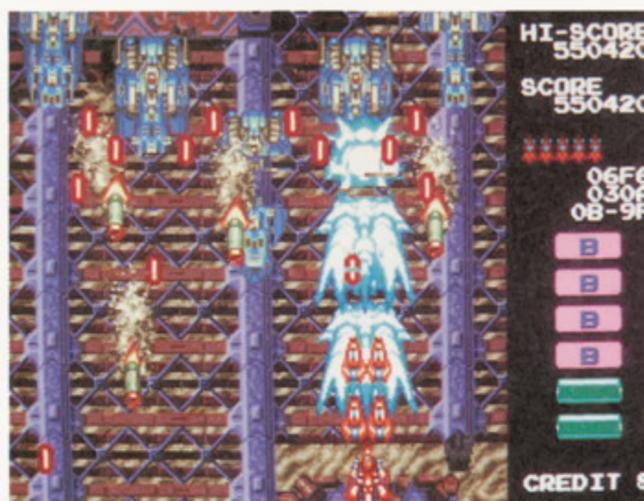
ポッドが敵1機につき1個ひっついてくれるので、いちいち正面に回らなくても攻撃できるのが楽チン。よけ主体の中ボス、大ボス戦に有効だが、ザコに囲まれると……。

MISSILE

蛇のしっぽのようについてくるオプションを一瞬にして自機のそばに集めることができるので、使いようによっては最強。自機のスピードアップは最低でも2段階ほしい。

STAGE3 大気圏を超えて宇宙空間に……

背景の雰囲気もガラッと変わり、プレイヤーの士気も俄然高まってくる。実際、ザコの攻撃も目に見えて厳しくなっているので、いやが上にも本腰を入れないわけにはいかなくなるのだ。このステージの特徴は、ボーナスパネル（下のカコミ参照）がたくさん出現することと、中型ザコ（宇宙戦艦タイプ）のマークがキツいことだ。うーん、まさにアメとムチ状態！ とはいっても無理して得点を稼ぐ必要はないので、無数のボーナスパネルで埋め尽くされた画面のハデさに圧倒されないように。また、宇宙空間ならではのアヤしげなザコ（ザコ紹介の右から２番目のやつ）の動きにも注意せよよ。

ボーナスパネルが入った箱だらけ！ 敵もそんないないし、取りまくれー。

宇宙だから地上の敵がいないと思いきや、左右に動きながら弾を出す中型のザコなんかがいる。

なんともアヤシゲなステージボス。どんな攻撃をするのかはまだ秘密。ヒントは、前号の特報記事のどこかに隠されてる⁉

戦艦は単体だけでなく、フォーメーションを組んで出現する。１機１機確実に破壊するのが一番だ。八方美人攻撃は控えめにネ。

ザコ敵紹介❸

横にスライドする強力砲台。

集団でホワホワ接近する。

正面にレーザーを乱射。

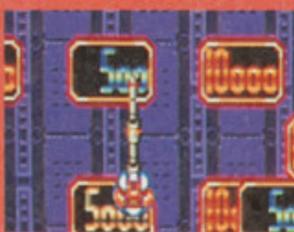
クネクネ飛ぶ。狙いにくい。

ITEM

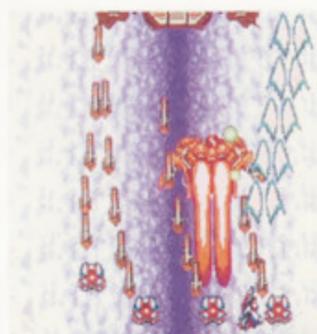
MAXPOWER/SPECIAL

どちらもその時点での装備を最強状態にするアイテムだが、前者はステージの決まった地点で出現し、後者はコンティニュープレイ開始直後に出現する。自機の攻撃力がアップするかわりに敵の強さもグンと上がるので、手放しに喜べないのが痛い。取って兜の緒を締めよ、てか。

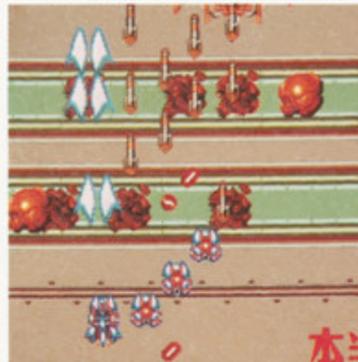
ボーナスプレート

500点、1000点、5000点、10000点の４種類で、取ると額面に応じた点数が加算される。中には点数の表示が常に変化しているものもあり、一種のスロットマシン感覚が味わえる。ムキになって取りまくらなくてもいいけど、戦乱の中での一服の清涼剤として、ドーゾ。

STAGE4 要塞内部を突き進め！

ステージが始まると、そこは青白い不思議な空間。きれいだなあ……などと思っていると中型のザコがドカドカ現われ、とたんに今までと変わらぬ、いや、今まで以上に激しい戦場となる。「グラインドストーマー」の後半戦のスタートだ。

アーケード版をやりこんだ人なら身にしみているだろうが、以降のステージの難しさは、はっきりいって前半３ステージの比ではない。プレイヤーの真の腕前が試されるのは、まさにこれからなのだ。各人の健闘を祈りつつ、３ページに渡る紹介記事を終えよう。

ちょっとボーッとしているとたちまち逃げ場を失うことに。隊列を組んで登場するザコの出現位置を瞬時に把握せよ。

通常ショットは攻撃範囲が広いものにしよう。MISSILE がベストかな。もちろんスピードアップが必要だぞ。

画面中央にすごい勢いで現われたかと思ったら、ジェット噴射で急いで逃げていくお茶目な中型ザコ。

本当の地獄はこの先にある……

V･V(グラインド ストーマー)開発ルームから

このゲームは、スプライトを10枚も使う大きなキャラや、何十段階もの高度の概念があるから、画面の真ん中で送り直して、160枚スプライトを出してるんです。その並べ変えはハードではできないからソフト側でやってます。それから、メガドラはキャラクタージェネレータの領域が小さいから、例えば１つの物体が画面から出たら、その領域に別のデータを読んで、表示させるということを大きな単位で繰り返すんです。

もともとアーケード版ですら、処理オーバーするぐらい大変なのに、16ビットCPUで、ソーティングはするわ、グラフィックは常に送り直しているわでしょう。それでも動きは満足いくスピードになりましたよ。

容量も、今回はグラフィックデータを常に読んでいるから、圧縮すると、転送時間がかかってしまう。無駄なデータがちょっとでもあれば詰めるという苦労を重ねています。それでも完全移植は無理……。家のテレビは立てられないから上下が足りない。でもこれをバランス調整で、限りなく近づけたいですね。（開発スタッフ）

アメリカからの「８ＭのＳＨＴを」という要請によって開発が始まった。多くの制約の中で、こだわりのテンゲンが感じられる。

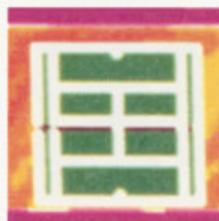
DAVIS CUP
デビスカップ

2月10日発売／6,800円／SPT／2人同時プレイあり

合い言葉はひとつ。I play to enjoy!

3D画面を採用したユニークなテニスゲーム。タイトルにあるデビスカップ以外にトーナメントや世界中を駆け回るチャンピオンシップなどいろいろ遊べるぞ。

最近のスポーツは派手なパフォーマンスがたくさん見られるようになって、とても面白い。もちろん、この傾向はゲームにも取り入れられている。このゲームでは顔そのものの表情は見えないけど、ショットをミスしてくやしがったり、エースを取ってのガッツポーズや審判への抗議などアクションによる表情が非常に豊富。16カ国64人の登録選手から32人の強豪(きょうごう)を倒して、チャンピオンを目指そう！

COURT

種類はおなじみハード、グラス、クレーに加えて、室内コートもある。球のスピードやバウンドが微妙に違うので、柔軟に対応しよう。

LEVEL

レベルはプロ、アマ、ビギナーの3つ。プロとアマは球のスピードが違い、ビギナーは球も遅くて選手の移動も自動。打つことに専念できる。

RANKING TOP10 1/8

1. CJ WELCH U.S.A PLAYER 1 RANK：1
2. MIKE KLUG GER PLAYER 1 RANK：3
3. PAUL BELOT FRA PLAYER 1 RANK：5
4. JEFF YONAN SWE PLAYER 1 RANK：7
5. JOHN AMURY N.ZEL PLAYER 1 RANK：9
6. MARC BERG SWE PLAYER 1 RANK：2
7. KAZUO MATU JPN PLAYER 1 RANK：4
8. TED HOFF U.S.A PLAYER 1 RANK：6
9. VAN ELDREN AUS PLAYER 1 RANK：8
10. ROB BOONE SPA PLAYER 1 RANK：10

DAVIS CUP

各国2名ずつ出場し、ダブルス1試合と、それぞれが対決するシングルス4試合の計5試合を行う。当然ながら、先に3勝したほうが勝ちということになる。1人プレイの場合、パートナーが戦うシングルス2試合の結果はどうしようもないので、自分がらみの3試合を落とさないようにしたいところ。1人で2人プレイを選んでシングルスで3試合を勝つという方法もある。

1つの対戦は5試合で行われるが、大会そのものはトーナメント方式になっているのだ。

シングルスだろうがダブルスだろうが、とにかく3勝すれば勝ち。どれで勝ちに行く？

EXHIBITION

その場限りの模範試合。このモードは1人で遊ぶよりも、友達同士での対戦プレイなどに最適。特に4人集まってのダブルスは盛り上がること間違いない。

前後の奥行きの見極めが難しいが、ダブルスなら味方のCOMを上手く使おう。

TOURNAMENT

32人の出場者の1人になり、トーナメント形式で優勝を目指すというもの。プレイヤーは自由に選べるから、最初はランクの高い人を選んだほうがいいよね。

出場選手は32人だから、シード選手というものはいない。優勝までには5回勝たなきゃ。

CHAMPIONSHIP

世界29カ国を転戦して、ランク64位から世界チャンピオンを目指すモード。最初の所持金は2万ドル。増やすも減らすも腕しだい。デビスカップにも出られるぞ。

大会によって賞金などが変わっている。どこからチャレンジするかはプレイヤーの自由だ。

COMMAND

試合中にショット統計を見たり、試合放棄やリプレイ、判定に対する抗議ができる。抗議によって判定がくつがえることもあるが、度が過ぎると退場になってしまうので、ここぞというときに使いたい。人生ほどほどが大切ってこと。

最初はどんなショットでも抗議をしてみたくなるもの。自分がいいショットしたらすかさずリプレイだ。

メガドライバーなら購入&体験の価値アリ!!

テンゲンオールスターズを総点検

ALLSOFT KARTE

テンゲンのソフトは、アタリの移植作品を中心に15本が発売中。大活躍のメガドラサードパーティーなのだ。そこで、知らなかった人のためにもう一度再テンケン!

マークの意味するところ
- 一般ユーザーも安心の内容。
- ちょっと覚悟が必要です。
- 「悟り」のあるすべての人に。

ハードドライビン

■'90年12月21日発売／5,900円／RAC／2M／1人プレイのみ

ただひたすら走って楽し 追突してもまた楽し

ゲームっぽさを〝頭脳や反射神経をフルに使ってハラハラドキドキすること〟と定義するならば、このソフトはゲームじゃなくなってしまうかも。でも慎重を要する車の運転と、気まずい間を提供する事故のリプレイがなぜかプレイヤーを虜にする。特に、延々と走れるモードはシアワセ度が高い。

ロードブラスターズ

■'92年2月28日発売／6,800円／RAC／4M／1人プレイのみ

アドレナリン分泌促進 問答無用暴走車ACT

普通のモードでプレイするには、難しすぎてチトつらい。ゲームのお約束事をとっぱらったPRACTICEモードが素敵だ。敵車や弾の当たり判定がなく、暴走に専念できる。スクロールは速すぎるわ、1ステージは短いわで、ぶっ続けでプレイすると不思議な高揚感を味わえるドラッグソフト!?

ピットファイター

■'92年3月27日発売／7,800円／ACT／8M／2人対戦あり

対戦格闘の醍醐味は 大味と得たり

実写取り込みキャラのマヌケな動きは、アーケード版からまさに忠実に移植されている。プレイ中「俺は本当にゲームを遊んでいるのか。それとも遊ばれているのか」と疑問に思うことが多々ある。

ゲーム内容は1対1の対戦格闘ものだが（注：2人用だとタッグ・デスマッチ）、背景だと油断していた観客がときどき乱暴をはたらくので、対戦相手ばかりに神経を集中してもいられない。逆に、つねに画面内をウロウロし、物が落ちてたら拾って、投げれるものなら敵にぶつけて、ときどき連続攻撃を繰り出す……といった注意力散漫プレイのほうが、えてしてイイ結果を残せる。そんなゲームなんです、この野郎は。

困ってしまうボーナス

1試合終わるごとにボーナスが加算されるわけだけど、なぜにフォークリフトの上に乗っている?　なぜに観客がわく?　なぜに残虐行為手当?　考えれば考えるほど謎は深まるので、気にするのはやめよう。

残虐行為手当

ペーパーボーイ

■'92年6月26日発売／6,800円／ACT／4M／2人交互あり

街の狂気には己の狂気をもって対抗すべし

さわやか新聞配達少年が主人公のチャリ運転ゲーム。自転車からおりてポストに置けばいいものを、わざわざスローイングで配ろうとするから話がややこしくなっている。おまけに住人は血の気が多いときた。こりゃ、斜にかまえてプレイに臨むしかないな。クォーター・ビュー画面だし。

ランパート

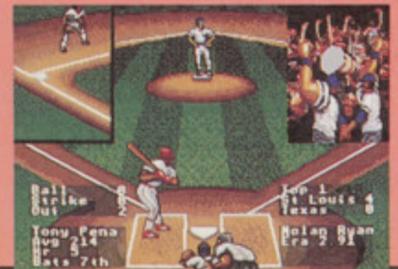
■'92年12月11日発売／6,800円／SLG／4M／2人対戦あり

撃っちゃ直しちゃするうちに領土拡大

ブロックのピースによる地道な隙間埋め作業と、やみくもに撃ちまくる快感シューティング要素が交互に体験できる飴・鞭システム。ある意味で、ゲームらしいかも。ひとりで遊んでも発狂寸前の愉快さなのに、これが2人対戦プレイになった日にゃあ、もう。友人関係が冷戦状態になることウケアイ。

RB14ベースボール

■'92年12月18日発売／7,800円／SPT／8M／2人対戦あり

球場は広いが 選手は元気に動く

ワタシ大リーグノコトナンモ知リマセーン、という野球愛好家でも、試合の〝いい雰囲気〟が十分味わえる作品。ファ○スタの呪縛から解放されれば、のびのびプレイすることができるし、あらかじめ用意された状況からプレイできる〝掟破りの乱入モード〟で、一球一打の重みを体験できる。

007・死闘

■'93年5月14日発売／6,800円／ACT／4M／1人プレイのみ

タキシード男のチマチマアクション炸裂

天下無敵と唱われているジェームズ・ボンドも、何発も銃弾を受けたり、サメに襲われたりしてはひとたまりもない。移動方向が変われば銃を持ち替えるし、捕らわれの金髪美女を全員助けないことには時限爆弾をセットできない。等身大のジェームズに触れることができる、貴重な機会です。

スノーブラザーズ

■'93年5月28日発売／7,800円／ACT／8M／2人同時あり

1人しかいなくても大入り袋、もらえます

雪だるまの分際で、なぜ無数の敵に立ち向かうと思ったら、大事な姫君がさらわれていたノネ。雪を投げつけて大玉にし、それをすっ飛ばして敵を攻撃するというほのぼの攻撃システムは賛否両論だが(うそ)、テンポのよい面クリア型方式と寿司ネタに変化する敵は、女の子の間ですこぶる評判がいい。

スラップファイト

■'93年6月11日発売／7,800円／SHT／8M／1人プレイのみ

保守派も改革派も納得の2本立てスペースオペラ

往年の縦シューティングゲームを忠実に移植。それだけではちょっと……と思ったのか、システム流用（一部変更あり）のド派手なモードも収録されている。隠れキャラや一定の条件を満たすと出現するお助けキャラの存在が、今となってはかえって新鮮。ゲーム自体は、カッチリまとまっている。

スティールタロンズ

■'93年6月25日発売／6,800円／SHT／4M／1人プレイのみ

ロックオンだよ人生はハァーババンババンバン

よくできたアーケード版ポリゴン3Dヘリシューティングの移植ということで、原作のファンには不満点しか見つからないかもしれない。でも、ちっとも難しくない操作体系や、独特の箱庭的世界など、色眼鏡を通して見なければなかなかのレベルに仕上がっている。処理速度には、言いっこなし。

マーブルマッドネス

■'93年8月13日発売／6,800円／ACT／4M／2人対戦あり

土地や利権転がすよりはなんぼか健全……のはず

すでにジェネシス版で発表されていた同タイトルの移植のデキの悪さに憤慨して開発に踏み切ったことは有名。制限時間内に玉を高いところから低いところまで転がすという"何だそれは"的内容だが、玉の慣性のつき具合と、胃が痛くなりそうなコース・レイアウトが、スリリング度を高めている。

ガントレット

■'93年9月17日発売／7,800円／A・RPG／8M／4人対戦あり

関所、集団、財宝、買物、対戦、絶叫、何でもアリ

4人同時プレイができる「セガタップ」を、発売させる原動力ともなった、いわくつきのソフト。往年のアーケード版からの移植具合はグラフィック、サウンド、キャラクターの動きともに極めて良好。それどころか、基本システムを応用した数々のモードが新たに用意され、トクした気分が味わえる。

ゲーム内容を具体的に説明すると「なーんだ」で終わりそうなのであえて省くが、友人を4人集めてプレイするとおおいに盛り上がることだけは保証する。チマチマした画面レイアウトやゲーム構成は、多人数プレイによって輝きを得るのだ。特にプレイヤー同士で戦うバトル・モードは、頭にくるほど面白いので注意。

迷宮探索の心構え

ゲームに登場するフロアの数はかなりあるけど、トラップの仕掛けや攻略法は、それほど違いはない。いくつかのパターンの応用だ。このゲームにエキセントリック性を求めてはいけない。予定調和の美を堪能しよう。

MiG-29

■'93年11月26日発売／7,800円／SLG／8M／1人プレイのみ

相対性理論よりは簡単な操作方法だけど

マニュアル表紙の"旧ソ猫を噛む"というキャッチで「そんなぁ」と思うかもしれないが、中身は本格的。視点を切り替えていろんな角度からMiGを見ることができる機能は、ポリゴン・フェチならずとも嬉しい。離陸、飛行、戦闘、空中給油、着陸など、すべてが見どころ、操作のしどころだ。

オーサムポッサム

■'93年12月25日発売／8,800円／ACT／16M／1人プレイのみ

エコロジーのためならたとえ火の中水の中

フクロネズミのオーサムさんを、敵にフクロにされないようにうまく操作しよう。オプション設定で黙らせることもできるが、このゲームの素敵なところは、何といってもオーサムさんの発言の機会が多いこと。エコロジーも大切なことかもしれんが、何も考えずとにかくゴールを目指すのも一興かと。

入手は極めて困難……でも

ここに紹介したソフトは現在、ソフト屋をこまめに渡り歩けば手に入れられないこともないし、その価値は十分ある。しかし中には、そんなに体力のないって人や、地方に住んでいてどーしてもソフトが見つからない人もいるだろう。中古屋でも手に入らないし、「もうダメだ」とあきらめるまでに至った時は、テンゲンに連絡してみよう。タイトルによっては直接販売してくれるぞ(注：ハードドライビン、007、スノーブラザーズ、MiGはもうないみたいだけど)。

テンゲンオタク(!?)は必読だ！

ゲームソフトの説明書にユーザーからのおたよりを掲載するページがあるだけでも変なのに、話題自体が前回発売分のマニュアルから続きになっているというから、呆れを通り越して感心してしまう。略称"テンゲンおたく"ことテンゲンおたよりクラブ（仮）は、「ランパート」の説明書から始まった好評連載コーナー（？）なのだ。「説明書も商品の一部」というポリシーを持つテンゲンだが、これなら固定ファンがガッチリつくのもうなずける。マイッタ！

TENGEN杯争奪

第一回 ドラゴンズリベンジ大会

編集部でも大人気の「ドラゴンズ　リベンジ」。大会を開こうという話になったのだが、どうせやるなら読者にも喜んでもらいたいと、テンゲンに要求を突きつけた……。

読者プレゼント獲得のため勝負を挑んだBEメガの運命は？

メーカーとライターという、お互いのプライド、そして要求（下のカコミ参照）を賭けたピンボール大会。テンゲンとＢＥメガ編集部の代表選手各２名が、それぞれワンボールでプレイし、ゲーム終了時の総合得点によって決着をつけることになった。

第１ラウンドはテンゲン横山さんに編集部側はGiいち。「さっき練習プレイしたら、ボール1個で2000万点突破しましたよ」といきなり余裕をかます横山さん。が、しかし！　こともあろうか、27万点を超えたあたりで早くもミス。これですっかり気をよくしたGiいちは、仲間の救出こそできなかったものの（注：ボーナス面で仲間を救出したり魔物を退治すると400万点が加算される）150万点台をマーク。一挙に差を広げた。

テンゲンチームはその後、第２ラウンド（高橋さん）、第３ラウンド（横山さん）、第４ラウンド（高橋さん）ともにイージーミスで自滅し、第５ラウンド終了時でトータル626万点という体たらくに甘んじた（注：編集部側の質問責めに、広報という立場から、つい答えてしまい集中力を鈍らされたか？）。

一方、編集部チームは、ＯＬＩＸ光治が本調子ではないもののGiいちがわりと健闘し、第５ラウンド終了時で仲間を２人救出のトータル1316万点。同行編集者に安堵の表情が見えたが……。

このまま終わらないのが勝負の世界。波乱は第６ラウンドに起こった。高橋さんが、女性ならではの堅実プレイに切り替えたのだ。あれよあれよという間に得点を重ね、一挙に1600万点台を突破した。逆に追い込まれた編集部チームはGiいちのふがいないプレイによって、1338万点でゲームオーバー。残りボール数を増やしていた、テンゲンチームの大逆転コールド勝ちという結果になったのだった。まるでマンガのようだ（でも事実）。

すばらしき出場選手と要求品目

テンゲンチーム VS BEメガチーム

横山さん
ドラリベのマニュアルを手掛けただけあって腕も確か、手ごわい。

高橋さん
広報担当。ソフトを家に持ち帰って、相当やりこんだとか。

OLIX光治
本誌ドッグレースでおなじみ、ピンボール大好きライター。

Giイチ
下品な台揺らしはドラリベにも通用するか。その力は未知数。

勝ったら：「やりたい放題」のスペースをくださいね。あっ、うちでもA子ちゃんに登場してもらわなきゃ（高橋さん）。

勝ったら：大会に参加できない読者に代わって、テンゲンさん秘蔵のオリジナルグッズをいただきます（負けると困る編集H）。

ドラゴンズ リベンジ

■'93年12月10日発売／7,800円／PIN／8M／2人交互プレイあり

美女とドラゴンの二重苦

暑苦しくもファンタジックな世界観を導入し、マルチボールを"パーティー制アタック"と解釈したその姿勢には頭が下がる。ガムシャラなグラフィックやえっちっぽい音色など、イロモノ要素にばかり目がいってしまうが、ピンボールゲームとしてかなり遊べるという点を見逃してはいけない。

テンゲンズ リベンジ!?

逆転勝利!!

だめな2人→

ああ、仕事もせんとドラリベで徹夜したこともある２人の立場はどこへ……。

勝利者が言うから間違いなし　ドラリベ必勝テクニック

「とにもかくにも、落ちついてプレイすることが第一条件ですね。セコいと言われようがボールを確実にトラップし、狙いをよく定めて弾きましょう。台ゆらしはむやみやたらに使うとかえって危険です。このまままっすぐいくとマズいかな、と思ったときだけチョコッと使いましょう（横山さん談）」

仲間を助ければ展開がラクになる。上段から確実に救出していこう。

クセモノは左側の穴。台揺らしの使いときを間違えるとミジメだぞ。

負けたけどブツはちゃんといただきました

というわけで、近くＢＥメガにはテンゲンのとんでもないコーナーが入る予定。はたしてどうなる!?　え、プレゼントの件？　そりゃ編集部が負けたからナシってことで……と思いきや、それでは読者が納得しないだろうと、テンゲンさんが慈悲であの貴重品「ガントウォレット」を５個提供してくれました。ヤリィ！　ほしい人は下記の要項をよく読んで応募してね。

■ハガキに今回の特集の感想やテンゲンへのメッセージを書いて、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3ソフトバンク（株）BEEP！メガドライブ編集部「テンゲン特集」係まで（締切１／30）。抽選で５名にプレゼントします。

ACT.28

Sega Falcom

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly becomes a permanent possession.

驚愕! 社屋引っ越しを記念して怒濤の連載休止!?

新年早々、重大事態。なんとこのセガ・ファルコム通信が休載! 28回も続いてきた、このコーナーにいったい何が起こったのか!? ことの真相に迫る涙は禁物、衝撃の最終回!?

新年、あけましておめでとう。と言ってるそばから、重大発表。見出しのとおり、長らく続いてきたセガ・ファルコム通信を、いったんお休みさせていただきます。連載以来、今回で28回目、なぜ今回。とお嘆きのみなさんに事情を一発、説明。まず、第1の理由は、「ぽっぷるメイル」と「ハイパーロードモナーク」の開発が、いよいよ佳境になってきて、本業の開発をさしおいてセガ・ファルコム通信に時間を裂くことが難しくなってきたこと。これが最大の理由。そんでその次に、先月号の特集でも、ちょっと触れたように、セガ・ファルコムが、住み慣れた代々木から、新たに渋谷に設置されたセガ・クリエイティブセンターに引っ越しすることになり、落ちつくまでちょっと時間がかかりそうだということ。なんてったって開発中に機材を移動するんだからたいへんだよね。そんなこんなで、連載のほうをお休みさせていただくことになったわけ。

ゲームの開発のほうも「ぽっぷるメイル」、「ハイパーロードモナーク」ともども春頃には、完成予定なので、今後MEGA-CD PRESSやHOT MENUで、ばんばん紹介していくし、スタッフの声も、ゲーム紹介とともになるべくお伝えできるようにするつもりだからカンベンしてね。

セガ・ファルコムも、セガのＲＰＧ制作部隊や外部クリエイターが集まる渋谷のセガ・クリエイティブセンターで、心気一転新しい企画にもチャレンジするとのこと、今まで以上の応援よろしく! というわけで、これまで投稿していただいた方々や毎月読んでくれたみなさんに感謝いたします。

今月も、ゲーム紹介ができなかったけど、時期がきたらまとめて大紹介するぞ! メイル・ファンの方々、しばし待ってくれ!

矢野取締役の 仁義なき業界オチ⑳

代々木から渋谷へ、セガ・ファルコムが引っ越し。セガが次世代機のニューポリシー実現の場の1つとして建てた“セガ・クリエイティブセンター”の2階だ。

お隣は、またまた神社(代々木の時は明治神宮)で、今度は金王神社。前回は神頼みをしなかったので今回は、ぜひいろいろとお願いをしてみよう。“金の王”とは頼もしいばかりではないか(ゴメンナサイ、バチをあてないでください)。

話は変わって、本誌の出る頃にはもう終わっているが、この原稿を書いている今は、忘年会、クリスマスパーティー、新年会、そして冬のボーナスをもらって退職するヒトの送別会シーズンの真っ盛り。

不況の折り、数はめっきり減って、なんてことは全然ない。

12月2日スタートで年内は、ほぼ連日。それでも、ぜひと言うので夜10時スタートなんてのもある。

セガが成人病検診を12月にやるのも、これが原因だろうか。年内の目玉は“日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会”のクリスマスパーティーかな。毎年変わった場所なので有名。去年は、池袋サンシャインの水族館、そして今年は、9月にオープンした新羽田空港ターミナルビル“ビッグバード”の最上階ギャラクシーホールとなった。滑走路と飛行機をツマミになんてこの業界らしいでしょ。ちなみに司会はボクです。

ただ、なんだか2次会が少ないみたい。このへんが不況の影響かな。

とはいえ、'94年はTVゲーム業界にとって大変革の年、ハードが32ビットへまっしぐら。当然メディアも対応してCD-ROM全盛へ。ソフトもマルチメディア指向へ。金もかかるし高度な技術も要求される。セガ・ファルコムも例外ではない。新しい環境で新しいタイトルを当社らしいゲーム指向は守り続けながら開発するのでよろしくご支援願います。

最後に長らくお耳汚ししたが、セガ・ファルコム通信とボクの雑談は一時お休みとなります。しばらくは、リリースするゲームがボクのメッセージです。耳を目を手を傾けてください。

TREASURE FACTORY

とれじゃあ ふぉくとりぃ

お宝生産工場でござる

TREASURE

「快けっトレぢゃあま！」特別変 へ謎の顔とれちゃって下さい

ついにトレジャーの新キャラクターデビウ!!

ごう

そのキュートかつ洗練されたトウブ!!

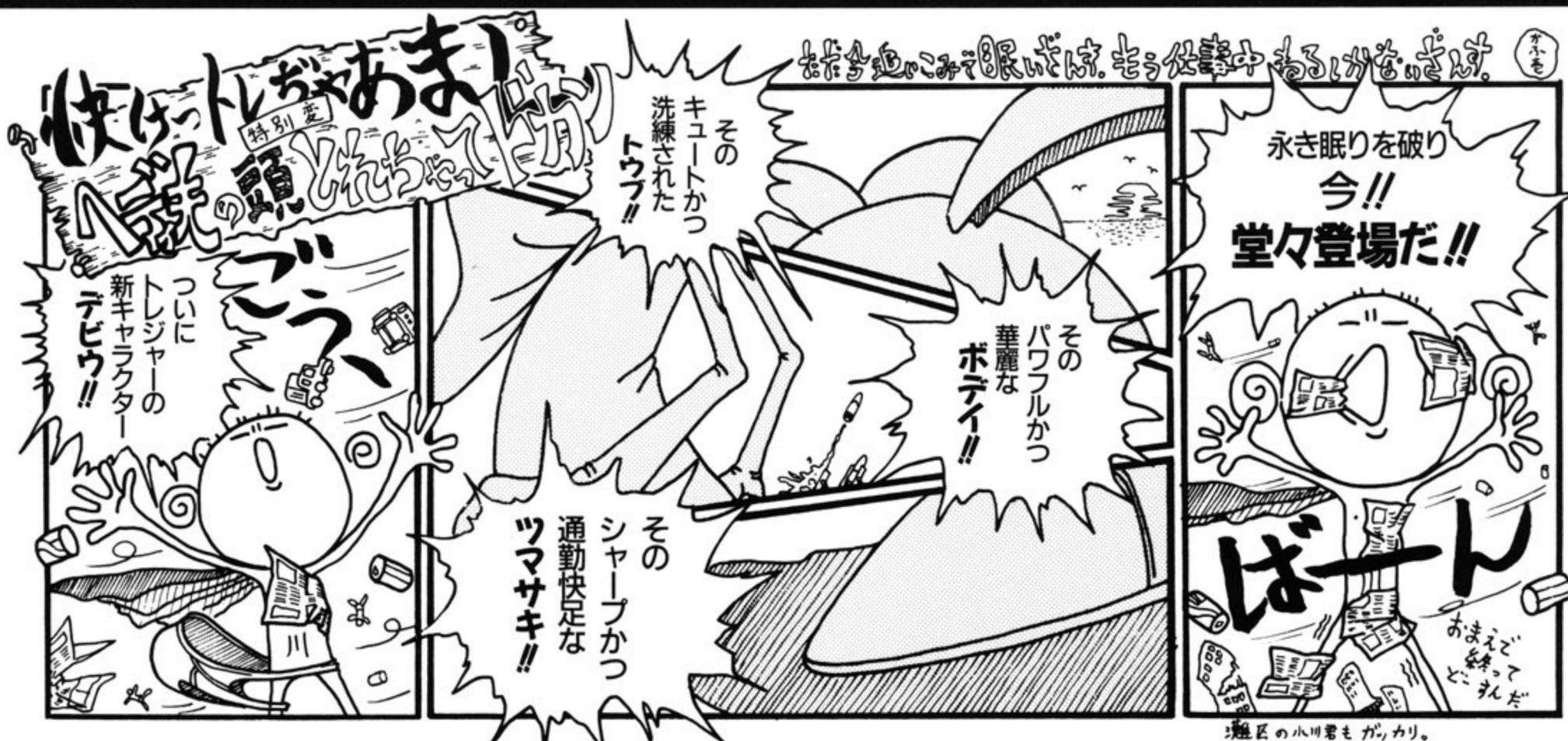
そのシャープかつ通勤快足なツマサキ!!

そのパワフルかつ華麗なボディ!!

永き眠りを破り 今!! 堂々登場だ!!

ばーん

賀 社長訓示 正

隠していたが、実はソニック&テイルスとは古くからのつき合いで、仲がよろしい前川。

1994年。今年はハイスペックゲームマシン激動の年である。新年明けまして……などとのんきなことを言っている場合ではない。コモドール、3DO、アタリ、セガ、ソニー、NEC、任天堂と次世代ゲーム機が次々に発表、発売されていくが、そのハードスペックは目をみはるものがある。CPUパワーだけをとっても、数十MIPS（ミップス）と、前世代のワークステーション並である。最先端CGやVRという分野を家庭用マシンで表現できる。これは素晴らしいことだ。しかし、競争激化におけるシェアの取り合いに必死になって、スペックに溺（おぼ）れた作りのアマイ3Dゲームや、ハードの発売に無理矢理スケジュールを合わせた中途半端なゲームが、市場に氾濫（はんらん）する可能性も否（いな）めない。これは業界全体に悪影響を及ぼす問題であるため、各社十分な配慮をお願いしたいと思う。

さて、トレジャーの今年はさらなる躍進（やくしん）を胸に、日本の情報発信地ともいえる新宿に事務所を移転することを決意した。ここで最新の情報をキャッチするとともに、セガ32ビット機の開発体制を整え、次世代マシンのリーダーとなるべきゲームソフトの開発にあたることにする。今後も応援頼むぞ。

ノンちゃんの初夢NET

ノンビリしてたらこんなにせまくなっちゃったからちゃんとやらなきゃNETWORK（略して）

トレジャーから夢のお年玉→

神奈川県・遊一郎の夢

佐賀県・田中一郎RXの夢

マックワ（マクドナルド）を食すガンスターズ

宮城県・晶田礼治の夢

ハガキに、次世代機でトレジャーに作ってほしいゲーム内容と、「ふぉくとりぃ」に対する希望・感想を書いて送ってください。抽選で5名様にイラスト入りガンヒーCDを差し上げます。誌面で採用した方にはいつものように特製テレカも届きますヨ。

♂と♀の会話■♀締切が早すぎたのね、郵便屋さんの手違いかも。♂ノンノンただ売れてないだけ。買ってないてからみんな感想を送ってこないんだ。♀アイシー簡単なことね。♂バイザウエイ誰だよ「お待ちかね」なんて書いたヤツはよォ。♀……ソーリー奥の手はあるわ。♂ワットどうするっていうんだい？ ♀モノで釣るってのはどうかしら。マックの感想書いてきた人には優先的にガンヒーCDをプレゼントよ。♂オウ！ まさに抱き合わせ的ナイスアイデア。バットそれってちょっとズッコイな。♀ノープロブレムよっ。ビコーズ良くできてるんだから、ゲームは。

明日のクリエーター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座

ハードの進歩はソフトの進歩につながるか?

【今月の講師】

やいまん先生

某社のニューハードにキーボードとハードディスクをつけて、パソコンとして発売しないのか? と考えるX68ユーザーな私。

こんばんは、いかがお過ごしでしょうか。私がやいまんです。

ううっ! ゲームが、ゲームが行き詰まっている……。

格闘類似ゲームの氾濫(はんらん)は目を覆(おお)うばかりだし、RPGの類も続編の嵐で、かつてのパワーはない。

頼みの(頼みにしちゃあいけないが)ニンテンも、画期的なゲームの発表もなく、妙に静かだし。

ニューハードへの溜めの時期だと思いたいが……。

ニューハードはニューハードでまず、ハードのスペックを見せつけられるものが求められるだろうから、アイデアを優先した作品は後回しになってしまうだろう。

そしてやっぱり似たようなゲームばかり出てウンザリすることになるんだろうか?

今回は、まさに〝ダメになる業界〟講座ってことで……。

お正月だよ トレジャーすごろく

スタート!! 新しいゲームの企画スタート!!

いきなりボツ! 天の声が君に死の宣告!! スタートへ戻る

ファーストROM まだ体調良好。先は長い

発表だ!! 雑誌に発表。気分は天狗

追い込み!! 1回休み…と言いたいが、とても休めない。

メインプログラマー蒸発!! ここに止まった人はゲームオーバー

バグ!! この時期に大バグ出現!! 1マス戻るか、そしらぬ顔して進むことも…

マスターアップ!! か…完成だ…。この日の為の人生よ

発売ゴール!! おめでとう!! 君のゲームは読者レースで休養馬だ!

トレヂャーのヂャックマイヨールと呼ばれる俺のイチオシはこれっきゃねーだろ―――。

おたくのそーくつ

今月のお題 エコー・ザ・ドルフィン

メガドライブ/セガ/1993

ご推薦者―――シンドオ カナメ

石垣島の海底に魂を忘れてきちゃって、ちっとも仕事が手につかねェ。むうう。

海はイイやね、海は。どこまでも透き通った青。色とりどりの魚。美しいサンゴ。ホント海の香りのするゲームだよこれは。ただねェ。ちょいと気に入らない点が1つあってな。この「エコー」っちゅう名前はどーも俺の肌には合わないね。

やっぱあれだよな。海の男の名前っていやあ、「サブ」! これしかねえだろ。「サブ・ザ・ドルフィン」……くーっ男だぜェ! んでもってコントロールパッド片手によ、「おっサブ、今日のジャンプは一段と高いね」とか、「今の一回転ひねりはテメーにしかできねー技だよ、サブ」とか言いながらプレイするのが通ってもんよ。とにかくそれくらい気合い入れてかかんねぇと、宇宙人なんて倒せねえって話やね。

ちなみに俺は、決してホモではない。その証拠に、今<トレヂャーダイビング倶楽部>では一緒に潜りに行ってくれる“女の子”を大募集してるぜ! ぢゃっ。

業界1年生娘のハートフルエッセイ

美奈子の「ばっくすてーじぱす」

涙るるる～の最終回……

明けましておめでとうございます。お正月はいかがでしたか? スキー大好きの美奈子としては今年こそゲレンデで初日の出を拝(おが)むぞ! って思っていたけど、近年希(まれ)にみるキョーアクな“こよみ”のおかげで、あえなく断念しました。

社長の話にもありましたがトレジャーは上野での1年半の活動にピリオドをうち、2月には新宿へお引っ越しです。新事務所は、とってもキレイで広くて都庁が近い、いたれりつくせりの物件ですが、駅周辺にお住まい(?)のホームレスのおじさんの数は今と変わらないかもしれません。トホホです。

さて、美奈子のコーナーは今月で最終回。今までにいただいた激励や感想のおハガキは、全部ファイルして、時々ながめては「元気の素」に使ってます。一人前の業界人にはまだまだ遠い道のりだけど、今後も頑張りますのでずっと見守ってくださいね。

編集◆後記

いやあ今回はまいったぜ。いきなり企画倒れだもんな。結構みんな冷たいんだよな。ってなワケで今月はオレがまとめてみたんだけど。ゲームやってみてさ、文句のひとつでも送ってくれよな。喰わず嫌いとやらず嫌いは犬も喰わないってな。あれ、違ったっけ。まあいいや、そんなこと。

とにかく「ふぁくとりぃ」も10回を数えて、来月からまたガツーンと粋な企画を考えてるからよ。第3弾の発表だってあるしな。今度のはド肝をスッパ抜くぜ。キタイスルアル、ヨロシネー。(トレ吉)

おハガキまってます!

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP!メガドライブ編集部
「とれじゃあ ふぁくとりぃ」係

※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ。30歳 アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身 国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。パソコンによる競馬必勝法の研究に忙殺された年末。「競馬 最強の法則」(KKベストセラーズ)のコラムも好評連載中。

くぎづけ ゲーム体験記

EX.20 ハイセンスなギャグが詰まったフットボールゲーム

「ミュータントリーグ・フットボール(以下MLF)は最高！ 絶対買うべきソフトだぜ」。これは私が言ったのではなく、数カ月前に大学生の弟から届いた手紙に書いてあった言葉。でも実はヨーロッパに行った時ちょうどMLFを見かけて、日本で発売されたら買おうと決心していた。

ところで、アメリカやヨーロッパよりも発売が遅れたのは日本人がそれほどこのゲームに関心がないと読まれたからじゃないかなと思う。だけど、日本のユーザーだってMLFの鋭い冗談と皮肉を理解できたら、私と同じようこのソフトをほしがると思うから、今回のコラムは「シルフィード」に続いて英語教室をもう一度開きながら、ちょっとMLFの魅力について説明しよう。

なぜこういうゲームがアメリカで超人気になるかというと、なんと言っても暴力がたくさんあるからである。もともとフットボールはアメリカの一番バイオレンス的要素のあるスポーツだ。場合によっては社会から反対を受けることも少なくない。ところがMLFは、本物のフットボールはもちろん、他のフットボールゲームよりも暴力的な部分を、多くのユーザーにアピールする。選手の体はバラバラにされて、血は出る、ガイコツは残る、それを見た監督は喜ぶとなかなかの迫力である。

でも、暴力で選手が死ぬだけじゃ人気にはならない。ブラックなユーモアがたくさん含まれていて、殺伐(さつばつ)さの中にも爆笑できる要素があることが最大の面白さだろう。一番多い冗談は選手の名前をもとにした冗談である。例えば“Lou Cifer”という選手がいるけど、これは“Lucifer”という悪魔の名前と同じ発音になる。さすがMLFのLou Ciferは強いと納得いく。他にもシャレになっている名前はいくらでもある。監督のTossa Brickaは最後のaを抜けたら「レンガを投げる」という意味の言葉。審判のI. C. Nothingは“I see nothing”と同じ発音をするけど、「何も見えない」という意味だから、審判として最低の名前ってわけ。

全部の選手の名前がこんなふうに冗談になっているけど、中でも私が気に入ったやつを簡単にリストアップすると、Fracture「骨折」、Concussion「脳震盪(しんとう)」、Nail「釘」、Damage「損害」、Clot「血のかたまり」、Snake「蛇」、Panzer「戦争に活躍したドイツ製の戦車」、Fright「恐怖」など、どれも男らしく、しかもフットボール試合に似合う名前だ。選手名に対してのMLFの作者のセンスは感心する。

さらに、ゲーム中のメッセージでの名前の使い方もなかなかいい。例えば上のNailがタックルされると“Nail hammered by〜”というメッセージがでる。これはもちろんNailは止められたという意味だけど、「金槌で打たれた」という意味でもある。“Jackson dazed by Concussion”は「ジャクソンは脳震盪でぼけている」とも読めるからかわいそうだ。“Panzer shocked by Fright”は、「Frightに止められた」ということだけど、「怖くて止まった」という意味にもなるから、命知らずのフットボール選手には、少々屈辱的な言葉になる。このような使い方は非常に鋭くて、場合によってアメリカ人でも冗談だと気がつかない場合もある。

パロディも多い。超有名なジョー・モンタナが在籍した、日本でも人気の実在チームForty NinersはSixty Whinersで登場する。“Whiners”はおもちゃ売り場で見かける子供みたいに「文句いいながら泣く」やつのこと。フットボール選手としては一番情けないことで、MLFの一番弱いチームにされちゃったのだ。他にMLFで使われる冗談の要素としては「常識の逆を言う」というものもある。例えば、本当のアメフトでは“Unnecessary roughness”という反則がある。「余計な行動」や「必要以上の暴力」をした場合の反則である。しかしMLFで反則になるのは“Roughness”ではなく“Kindness”。公平に相手と戦うと反則になるなんてプロレスなみのことだな。

まだまだたくさん説明したいけど、スペースもないから、一応これで終わり。しかしMLFはアメリカで余り人気があったため、ミュタント・リーグ・ホッケー、ミュタント・レーシングなどが開発中と聞いている。日本で発売されたらまた解説してみたいな。

ジャムおじさんの

熱筆連載!!

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥楽斎

TEXT by ジャムおじさん

年末年始、みんなはどんなソフトを買ったかな？　この年末年始だけで100本以上の新作が出ていたから迷うところだよね。そんな中、メガドラもけっこう健闘していたよ。

新ハードが各社から出る出るという情報が各雑誌に載っていますが、実際にはこの年末でもものすごい数のゲームが発売されるし、別にこのままのハードでもいいのではと思いますがどうなのでしょうか。景気の悪さはゲーム業界も変わらないのでしょうか。（埼玉県・江木靖浩）

景気低迷の影響を受けるゲーム市場

どうやら昨年の歳末商戦において、ゲームソフト市場も家電製品と同様、相当な苦戦をしたようだ。

秋口ぐらいから在庫過剰により、スーパーファミコン本体が定価の半値で売られたり、ソフトが発売後ただちに5～7割引きで店頭に並べられるなど、景気低迷の影響が、生活必需品ではないTVゲーム市場に大きな波として押し寄せていたのは間違いない。しかも年末年始の商戦は、年間で最も売り上げの伸びが期待される時期にもかかわらず、その基調に変化は見られなかった。任天堂やセガをはじめ、ゲームソフト各社にとってもまさに厳しい冬を迎えている。

そんな中、相次ぐ新ハードの発表が行われ、ユーザーや業界関係者のみならず、マスコミもおおいに注目するところとなっているが、本当の姿は依然として見えてこないのが実情だ。すなわち、どのハードでどんなゲームやアミューズメントが楽しめるのかもわからず、今のところはとりあえず何かすごいゲームが出てくるに違いないとの期待を抱かせている段階にとどまっているだけなのだ。

ゲームそのものの革新的試みが普及のテコとなる

これは、一見、大手家電メーカーをも含めた大変革期を迎えているような印象を与えているが、僕はしょせんはゲームなんだというところから発想をしていかないと、たかだか画像がキレイになっただけじゃないかということに終始するのではという懸念がある。

新ハードで新たな付加価値やサービスのフィールドが拡大していくことは、長期的には間違いのない方向であろうと考えるが、まずはゲームそのもので革新的な試みをアピールし、そのインパクトによる普及効果をテコに、新しい業務分野を拡大していくという定石が不変ではないかと思う。その意味で、今年から来年にかけては、インフラとなる主力選手（ゲームハード）を確定させるための戦争が行われる時期になると言えるだろう。もっとも今回の競走に負けると致命的であることは、どのメーカーもよく認識しており、それこそ死にものぐるいでシェア競争に勢力を集中させることになろう。

シェア競争のカギを握る実力派ソフトメーカー

次世代機普及のカギは、実力のあるソフトメーカーがどのハードに力を入れて行くかにかかっていると前月号で述べたが、最近ソニーを巡る動きが話題を賑わしている。ナムコやコナミなど実力のある大手ソフトメーカーが、ソニーのハードに積極的にソフトを供給していくとのことであり、セガもうかうかしていられない状況になっている。いち早く友好ソフトメーカーの囲い込みをしていかないと、セガ発売のソフトだけのハードになってしまいかねない印象を受けるのだ。

しかし、さらに重要であるのは、こうした有力メーカーとの協調体制プラス、革新的ゲームを開発できる発想の豊かな中堅ソフトメーカーの発掘、サポートである。メガドライブではゲームアーツというすぐれたソフトメーカーがハードシェアの拡大に貢献し、任天堂ではエニックス、スクウェアといったメーカーが市場に確固たる地位を築くことに貢献したが、今度はハードを牽引するソフトはこれまでとは違った新タイプのものになるのではないかと考えられる。

すでに「夢見館の物語」「ナイトトラップ」「弟切草」など、新しい芽が育ちつつある。誰がその花を開花させ、開花させたソフトメーカーを支えたハードメーカーはどこなのか、すべてはそれにかかっていると言っても過言ではない。

各ハード年末年始発売タイトル数

	12月	1月	合計
メガドライブ	18本	6本	27本
PCエンジン	15本	7本	22本
スーパーファミコン	52本	21本	73本
合　計	88本	34本	112本

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ！

〒103東京都中央区日本橋浜町3-42-3ソフトバンク(株)
BEEP.！メガドライブ編集部
「教えてジャム係」まで

最先端大好き人間御用達ページ!!

マルチメディア宣言!

阿木二百

第22回　2Dでもポリゴンは大活躍!

“これでもか”のマルチメディアゲームを少し離れて、シンプルな2次元ゲームが恋しくなりにけり。その名をマッキントッシュ用の「OUT OF THIS WORLD」という。しかし、そこには、今後のゲームシステムの方向性を示すヒントが隠されているのだった。

ストーリーは平凡だが…

まずはストーリーのご紹介から。ある嵐の晩、新しい実験を思いついた原子物理学者のレスター・ナイト・チャイキンは、フェラーリに乗ってラボに向かっていた。

車を止め、地下にあるラボに向かうエレベーターに乗り込むレスター。セキュリティチェックももどかしくラボに入った彼を待っていたのは、3Dディスプレイを持ったコンピュータシステムだった。だが、地上では嵐がひどくなり、稲妻が空気を切り裂いている。そして、閃光がラボを襲う。

異常電圧にさらされた実験施設は誤動作を起こし、レスターを異次元へと連れ去ったのだった……。

とまあ、SFモノにありがちな発端だが、この後レスターは言葉の通じない異星人が支配する惑星の貯水池に現れ、猛獣を倒したり異星人の捕虜となりつつ元の世界へ戻る戦いを続けるのである。

数々の受賞の秘密とは?

こんな内容を持つマックプレイ社の「OUT OF THIS WORLD」は、アメリカのゲームマガジン「コンピュータゲームレビュー」誌のプラチナ賞や、「ティルトマガジン」誌のゴールデンティルト・ベストアニメーション賞を受賞し、「エンチャテッドレルムズマガジン」誌では過去最高のアクションアドベンチャーという称号を得たゲームである。

これはフロッピーディスク1枚（1Mバイト）に収まるくらいのサイズのソフトだし、気のきいたフルカラーの絵があるわけでなく、もちろんデジタルビデオ技術も使われていない。

では、ナゼに評価が高いのか?それはひとえに、そのアニメーションシステムと映像的演出が評価されたからに他ならない。簡単に言えば、そのアニメーションシステムはポリゴン描画を2Dに応用したものだ。つまり、コマ割したドット絵でアニメーションを構成するのではなく、フライトシミュレータや最近の3Dモノでよく使われている多角形データを滑らかに変形させる手法を採用しているのだ。

前にも書いたように、この手法を使うとデータ量を圧倒的に小さくできるので、ステージ数が多くてもメモリを食わないし、データのロードも速い。もちろんCD-ROMならばデータ量については あまり考えなくてもいいけど、読み込みスピードが上がるメリットは大きい。で、この手法をあえて3Dではなく2Dのゲームに採用したのが当たったというワケ。

古きを訪ねて…

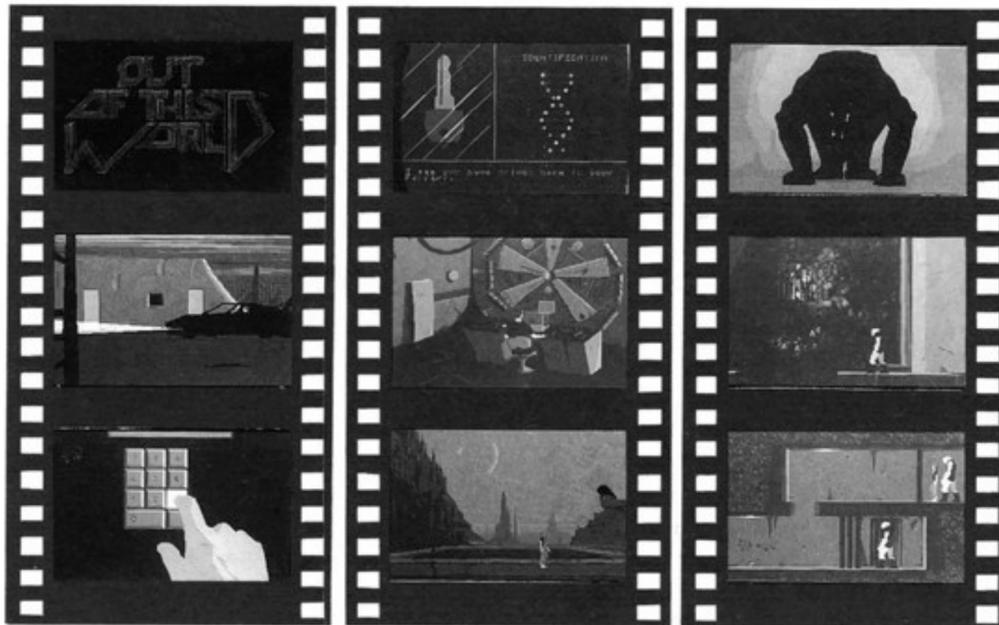
実はこのアニメーション手法自体は新しくも何ともない。

ブロダーバンド社は、ゲームではなくアニメーション作成ツールとしてこのシステムを採用しているし、テキストアドベンチャーで一世を風靡したインフォコム（知らんだろうなぁ。でも最近ではCD-ROMに20編もの名作テキストアドベンチャーを詰め込んだ復刻版も出ているのだ）が絵本ソフトでこの手法を試みたこともあった。

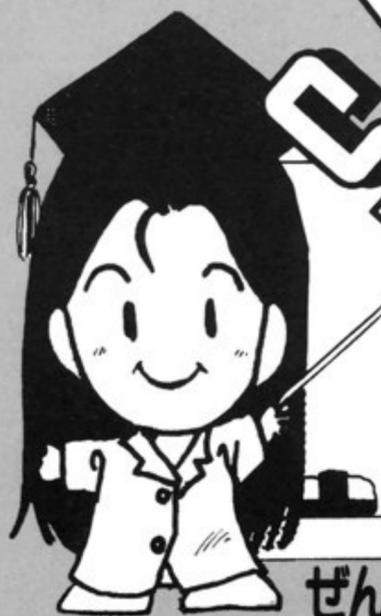
だから正確には「OUT OF THIS WORLD」は、本格的ゲームに2Dポリゴンアニメーションを取り入れた最初の作品というべきなのだ。しかし、同種のアクションアドベンチャーには、データ量がフロッピーディスク何枚にもなり、しかも次のステージが出るまでに時間がかかってイ～ライラというものもあるので、タイムラグや待ち時間がなく、映画のようにスムースに感情移入できるこのシステムはもっと見直されてもいいと思うよ。

リアルさとは何か?

そんでもって、実際の映像のほうはどうかといえば、このページの写真でもわかるように、結構シンプルでのっぺりしたものだ。ポリゴンで処理する以上、静止画としてのイメージが単純化されるのは仕方のないことだが、いったんこれが動き始めるとそんなことは気にならなくなる。逆に、データ量の小ささを生かしてステージ内のシーン数を増やし、アップやズームなど、ディテールを生かしたカット割を多用することで、映像的な深みが出て、プレイヤーの中にリアルなイメージが作られるんだ（そのかわり、動きを決めるデータ作成はドット絵以上に大変だったハズ）。

このあたり、見ためのリアルさを追ってスピード感がなくなったり、スピードを追求して描写が平板になりがちの昨今のゲームにぜひ見習ってほしいね。「OUT OF THIS WORLD」の開発には2年を費やしたというけど、プログラムやシナリオ以外にもあのカット割と構図の緻密さに時間をかけたんだと思う。最近はハードの進歩に目が向きがちだが、ゲームシステムや演出にもまだまだ改良の余地があるってワケで、来年に期待したい阿木二百なのであった。

本作は「アウターワールド」というタイトルでSFCにも移植されているが、さすがにポリゴン処理が重い…。先月発売された「フラッシュバック」は、同じスタッフが作った続編的な作品。背景は通常のグラフィックになったが、キャラクターはすべてポリゴンで描かれるため動きが滑らかだ。ぜひ遊んでみてほしい。

REPORT.7

SUGIMOTO研究室

みんなからリクエストが多いエコー、実は解き終わる前に、兄が友達に貸しちゃったんです。でも代わりに「シャイニング・フォースII」を借りているので、文句が言えない……。

杉本理恵
・昭和49年9月25日生まれ B型 パソコンゲーム「イース」のイメージガールとしてデビュー。風邪をひかない秘訣は、ちゃんと食事してビタミンをしっかり取ることだとか。それ以上にうがいも大切だそうです。

ぜんぜん当たらへんなあ〜「リーサルエンフォーサーズ」

年末は学園祭のお仕事が多かったんです。学園祭はいいですよ。なんと言っても模擬店の食べ物が美味しいんですよね。マネージャーさんや学生さんが、タコ焼きとかいろいろ買ってきてくれるのが楽しみで(もうこればっかり)。

お祭って言えば、射的なんていうのもありますよね。銃を構えて的を撃つっていうのも結構好きなんですけど、そんな遊びが家でもできるようになったということで、さっそく試してみました。

このゲームは、以前ゲームセンターでのお仕事の合間にやったことがあるんです。その時はすぐ死んじゃいました。で、今回はいくらでもできちゃうから、夢中になって遊んじゃって(笑)、ソフトを受け取ったその日のうちに、ホームの真ん中でおじいさんが寝てるところ(2ステ後半)まで進めたんですよ。ただ、ハイウエイ(1ステの終盤)が1つ目の難所。トラムザムに気を取られていると、オートバイにかなりやられちゃうんです。運転してる人を撃ちたいけど、無理なのかなぁ。でも、なんであんなにたくさんの人が車に乗ってるんだろ、ズルイ。

焦って撃ってると、時々横から警官が飛び出してくるじゃないですか(なんかボブって言われてるみたいですけど、ホント?)。一番最初に出てきた時、間違えて撃っちゃいましたよ。でも、ひとこと言ってから前に出てくれないと困るなあ。あっ、人質さんにも当たっちゃった。一般市民は2階級特進できないんだ。ゴメンなさい〜。

ところで、セットに入ってる銃は軽くて私にも遊びやすいからいいんですけど、色がちょっとおもちゃっぽいですね。そういえばファンの方が銃をくれたんですよ。あ、もちろんニセモノですよ。銀色で、飾っておくだけでもお洒落な小物。これも、そんな使い方ができるともっと素敵ですよね。

さて、杉本のソフト研究は、今回でおしまいです。でもお別れじゃないですよ。ちょっと違う形でまたお会いできると思いますから、ゲームのリクエストや応援のおハガキくださいね。

真剣な表情を見せる杉本室長。納得のいかない殺られ方をすると、即リセットに手が……。

1P 000000 CREDIT 04 2P 000000

ゲーセンの快感をそのまま家庭に。MD初のガンSHT。'93年12月10日発売(ROM版)、定価9,800円(銃同梱)。

今月のSUGIMOTOネタ

福山大学では、学生さんにリンゴ飴をもらったんですけど、これが美味しくて。で、家に帰ったらリンゴが一個残ってたから、これは作るしかないと思ったんですよ。でも皮って、ワックスがついてるじゃないですか。そこは食べたくないなと思ったから、皮を剥いちゃったんですね。始めは上手く形になってて「私って何でもできちゃう」なんて喜んでたけど、結局大失敗、ムダにしちゃいました(皮は剥いちゃダメですよ)、はぁ……。

おハガキありがと!!

鹿児島県・ていあな

愛知県・骨凡太

京都府・甲斐康義

ハガキのあてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株)
BEEP!メガドライブ編集部 SUGIMOTO研究室係 まで

■ファンクラブ制作の「杉本理恵'94CD型カレンダー」(シール付き)が完成。抽選で10名にプレゼントします。室長へのメッセージを書いて、このコーナー宛に応募してください。

大反響! 惜しまれつつも感動の最終回

大安吉日　天変地異

涙なくして読めない、汗ほとばしる青春の2ページ

聖SAINTストIIダッシュプラス学園 第4期

宿命のライバル 勝利の女神はどちらに微笑む!?の巻

ストII部とは

ここは日本、芽賀堵羅（メガドラ）町にある聖ストII学園。この学園には、ストIIをこよなく愛する部活が男子と女子に分かれて激しい闘いを展開していた。男子部の先輩オサムと後輩ヒトシは、部の存亡を賭けて女子部との対決を決意する……。この2ページは、男子ストII部の輝かしくも涙なしでは読めない愛と感動の物語である!?

(先月までのあらすじ) 聖ストII学園で毎年行われる最大のイベント、「ストII大会」。今年目立った成績を上げないと廃部になってしまう弱小ストII男子部は、禁断のハメ技を使い決勝まで勝ち上がる。しかし、この強引な戦法は結果的に男子部と女子部の抗争を表面化させることとなってしまった。男子部部長のオサム、女子部部長の麗華。2人の因縁は決着を見ることができるのか!?

＊　＊　＊　＊　＊

新年を迎えた芽賀堵羅(メガドラ)町。冬休みに入った聖ストII学園に人影はなく、大晦日から降り続けている雪で学園内は真っ白にペイントされている。校庭に積もった雪はまだ誰にも踏みしめられておらず、いつもの学園を知る生徒達が見れば、別世界のように感じるほど美しい。だがストII男子部だけは違った。体育館を借り切り、パッドに血がにじむほどの特訓を続けていたのだ!!

学園祭後、女子部との再戦をとりつけたオサムは、まず、5対5の勝ち抜き戦で行われるグループバトルの選手を集めに奔走しなければならなかった。なにしろ、男子部の部員はたったの2名。定員を合わせるため、残り3人を調達しなければならなかったのである……。メンバーがそろったのは、12月も終わりを向かえようとしていた時だった。ヒトシの同級生のエーサクと、オサムが海外留学時代に知り合った外人勢の2人である。

その1人、タイソンは生粋のアメリカンで、ガキの頃はダウンタウンで実際のストリートファイトに身を投じたこともあるという"本物"のケンカ屋。対するコピィロフは、ロシアでも次期アマレスチャンピオンとして期待されていた天才。現在アマレス部に在籍、無敗記録を更新中という実力を見込んで、オサムが説得したらしい。

頼もしい助っ人達ではあったが、実はこの3人がマトモに「ストII」をプレイするのは今回が初めてだった。それゆえ、オサム達はガードの使いわけや連続技、フェイントなどの応用を教え込むために合宿を組んだのである。

大晦日、オサムは部活最後の作戦会議を開いた。

リュウの波動拳足払いにより、動きを封じられた本田。こうなるとツライ。

オサム「よーし、練習終わり。今日は、対戦におけるキャラ同士の相性についてお前達に言っておく。12人のキャラは、リーチ・攻撃力をはじめとした能力に違いがある。が、この違いにより総合力もある程度決まっている。当然、テクニックでこの力関係の逆転は可能だが…」

ヒトシ「同程度のテクなら強いキャラのほうが有利、と」

オサム「そうだ。だからこそ、お前らには右の表を見て"強い"キャラを選び、そのキャラを練習してほしいのだ」

エーサク「んー、サガットが強いなぁ。じゃ、サガット」

タイソン「オーライ……アイムバーイスン!! Year!」

コピィロフ「……………………。……ザンギエフ……」

オサム「あ、あのさタイソン。バイソンは弱いんだぜ!? それにコピィロフ、ザンギを使うには立ちスクリューがかけられるくらい巧くないと勝てないんだ。やめとけ」

タイソン「ノー。アナザーファイター、ノーノー」

コピィロフ「……ニェート（いやだ)。ザンギエフ……」

2人の話をまとめれば、こうだった。タイソンは「アメリカンドリームを実現したバイソンこそが俺にふさわしい」。対するコピィロフは「同志ザンギエフのジャーマンスープレックスのフォームは素晴らしい。落ちる角度、スピード、どれをとっても理想の投げ技だ」と……。とても2人が他のキャラで妥協するとは思えなかった。

オサム「……わかった。わかったよ、マイフレンズ。エーサク君、キミはサガットの練習をお願いしよう」

●今月のまとめ●

●キャラどうしの相性を知ろう

「ストIIダッシュプラス」に登場するキャラクターは全部で12人。これだけ選べるキャラがいると、当然組み合わせによってはキャラの相性に得手不得手が出てくる。つまり、相手が同じレベルのプレイヤーの場合は、キャラの相性によって勝負が決する場合があるわけだ(これを"キャラ勝ち"と言う)。もちろん、プレイヤーのテクニックしだいではキャラ間の格差は逆転可能だ。対戦キャラが苦手だからといって自分のキャラをチョコチョコ変えるよりも、自分が本当に得意だと思うキャラを育てあげたほうが、長期的には得策だ。

最強キャラ・リュウ

最弱キャラ・バイソン

対戦相手	リュウ	ケン	本田	春麗	ブランカ	ザンギ	ガイル	ダルシム	バイソン	バルログ	サガット	ベガ
リュウ		○	○	○	○	△	○	△	×	△	△	○
ケン	×		△	○	△	△	○	△	△	○	△	○
本田	×	△		△	△	○	×	○	○	○	△	○
春麗	×	×	△		×	△	△	△	△	△	×	△
ブランカ	×	△	△	○		○	○	○	○	○	△	×
ザンギ	△	△	×	△	×		○	△	○	△	△	○
ガイル	×	×	○	○	△	×		△	○	△	△	○
ダルシム	△	△	×	△	×	△	△		△	△	×	○
バイソン	○	△	×	△	×	×	×	×		×	×	×
バルログ	△	×	×	△	×	△	△	△	○		△	×
サガット	△	△	△	○	△	△	△	○	○	△		△
ベガ	×	×	×	×	○	×	×	×	○	○	△	

この対戦相性表は、編集部が独自に決定したものです。○は優勢、△はほぼ同じ、×はやや劣勢の組み合わせを表しています。

対戦ストII道場　師範代:ちゃんこ食い夫

E.本田で勝つ!!

本田は動きは遅いものの、百裂張り手をはじめとした一発一発の破壊力を生かしたパワー殺法が得意なキャラだ。得意な間合いは近〜中距離戦。威力に関わらず相手を転ばすことができる立ちキック、スキのない強のスーパー頭突きをメインに使おう。相手が転んだらジャンプ弱(中)パンチから百裂張り手、しゃがみ中キック、投げなどが使える。投げはさば折りがベスト。相手が離れたらめくりのスモウプレスで飛び込み、そこから連続技に持ち込むこともできる。

問題は、中〜遠距離戦だ。相手が飛び込んできたら間合いに応じて登り強キック、弱のスーパー頭突き(出かかりが無敵)、立ち強パンチなどで叩き落とすこと。リュウとケンの波動拳→足払いのコンビネーション攻撃には、スーパー百貫落としを狙うのがベスト。

E.本田は、接近戦でこそその強さを発揮できる一発逆転タイプのキャラだ。いかに相手の懐に入れるかを常に考えて戦うべし。以上。

ストIIサークル

こんにちは、恭子です。悲しいことに、この聖ストII学園も今月が最後。読者の皆さんは、「なんでこんなヘンなページがあるんだろう」って思ってたんでしょうね。最初はね、このページは「ストIIで使えるテクニックを、違う視点で楽しもう」という企画だったんだけど、ノリがどんどん変わっちゃって……。あ、恭子ちょっぴり感傷的になっちゃったかナ。それでは、最後の占いです。今年一番可能性があるパートナーは……私もファンのケン君でした!!　それじゃ、またね。

春麗　ケン　よかったネ!!

登場人物紹介

オサム・ストII男子部部長。体育会系だが後輩を思いやる気持ちは絶対に忘れない。

ヒトシ・ストII部1年生。オサムの個人指導により、ストIIの腕前はかなり上がった。

麗華・ストII女子部部長。春麗使いで、ストII全国大会に優勝したこともある。

恭子・ストII部1年生。ヒトシとの仲を知られ、麗華にニラまれている。占いが好き。

これが男子部と女子部のメンバー表だ!!

ストII女子部

プロフィール	選手
女子部２年生。正確な操作で次期チャンプの候補	聖子（サガット）
英国留学生。プレイは大味だがキャラ勝ちを狙う	エリザベス（ブランカ）
３年生、現副部長。長身のため〝ダル子〟のあだ名	由紀（ダルシム）
待ちと攻めを使い分ける、品の良い戦いに定評あり	恭子（ガイル）
〝伝説の春麗使い〟の異名をとる部長。投げの名手	麗華（春麗）

ストII男子部

選手	プロフィール
タイソン（バイソン）	アメリカの留学生。ソウルフルな戦いが大の得意
エーサク（バルログ）	ヒトシの同級生。ストIIの実力は未知数だが……
コピィロフ（ザンギエフ）	ロシア留学生。アマレス部から強引に連れてきた
ヒトシ（ケン）	１年生、副部長。カウンター昇龍拳に命を賭ける
オサム（リュウ）	部長。実力は一級品だが、勝つためなら何でもやる

１月７日。ついに男女合同ストII大会の日がやってきた。登校する学園生達の吐く息はみな白く、中にはコートの襟にマフラーを巻いている者もいる。しかし、皆の注目は始業式後に行われる大会の結果に注がれていた。

その頃、男子部は朝早くから試合前の調整を終え、クールダウンをすませたところだった。

オサム「今日まであの特訓をよく耐え抜いてくれた。オレはもう、何も言わん。力のかぎり戦ってこい!!」

ヒトシ・エーサク「ウィース!! 精いっぱいやるッス！」

タイソン「ハッ！ ガッブレスユー!! フオゥ！」

コピィロフ「……パニャートナ（わかっている）……」

練習終了後、ヒトシは今までオサムに対して疑問に思っていたことをすべて打ち明けた。そう、麗華のことを。

オサム「お前にだけは、話そうとは思っていたよ。ヒトシ、お前の言う通り、オレと麗華はかつて恋人同士だった。出会いは２年前、ゲーセンのストII対戦台だったな。麗華はまだ、ストIIを知らないコでな、オレは最初、ストIIの素晴らしさを教えるため、麗華に春麗の戦い方を手取り足取り教えてやったんだ。そこからだ、オレ達が惹かれあったのは……。学園内でストIIサークル、さらにストII部を作ったのも、オレと麗華の２人なんだ」

ヒトシ「な、なぜ、そんな２人が争うんッス!?」

オサム「ダッシュだよ、ヒトシ。ストIIダッシュがゲーセンで登場してから、オレ達の仲は冷えていったんだ。ホラ、覚えているだろ？ ダッシュになって、春麗が使えるようになったハメ技を……」

ヒトシ「鶴脚落……。相手の起き上がりに重ねるようにして入れると、めくり攻撃になったりする意表をつく技」

オサム「そうだ。オレは、春麗の鶴脚落が面白くて、麗華との対戦でそればっかり使ってたんだ。そしたら、ついにアイツ怒っちゃってな……」

ヒトシ「そんなヘボいプレイじゃ、怒るの当然ッスよ」

オサム「オレの麗華なら鶴脚落ハメを破る方法を編み出す、そう期待していたんだ。それに、この厳しさが優しさの裏返しであるコトがわからなければ、オレ達はそれまでだと思ってな……。勝負は妥協しないタチなんだよ」

ヒトシ「そ、そんなの先輩の勝手すぎるッス!!」

オサム「はは……。ま、そんなにオレをせめるなよ、ヒトシ。確かにオレは悪い男さ。わかってんだよ……」

ヒトシ「もしかしたら、まだ間に合います！ 麗華さんにもう一度だけ心を開いてください！ センパイッ!!」

オサム「……さ、大会が始まるぞ。オレ達の晴れ舞台だ」

＊　＊　＊　＊　＊

緊張する男子部。グループバトルは同キャラ対戦が認められていないため、キャラを選ぶ抽選がある。が、ここで男子部の作戦が裏目に出た。女子部は、１番手である聖子サガットで一気にカタをつける作戦だったのだ!! サガットのスキのない攻め方に、サクサクやられていく助っ人達。エーサクの練習はすべてムダになり、タイソンやコピィロフもなす術がない。副将ヒトシが再び盛り返すが、副将戦で恭子を想うゆえに敗れてしまったのだ。

大将オサムのリュウが難なく恭子ガイルを破り、結局最終戦はオサムと麗華という部長同士の決戦になった。

麗華「修さん。やはり、あなたと戦う運命のようね……」

オサム「……そのようだな。覚えているか、麗華。２年前、お前と始めて出会ったゲーセンを……」

麗華「ええ。ストIIダッシュの春麗を教えてくれたのは、ほかでもない修さん、あなたでしたから……」

ラウンド１。波動拳を気功拳で相殺しつつ、間合いを詰めていく春麗。しゃがみ中キックによる波動拳封じ、飛び込んできたところを的確に反撃する、といった手堅い戦法で麗華が１勝目。ラウンド２も接近戦で麗華ペースだったが、しゃがみ強キックを昇龍拳で返され流れは一気に変わる。飛び道具による相討ちで徐々に押される麗華。たまらず飛び込んだところを、確実に返すオサム。明らかに２人のテクニックは互角だった。しかし、誰のが見ても総合力の高いリュウが押していることはわかる。

ところが、勝負はあっけなくついてしまう。リュウが倒れたところを鶴脚落で攻めた春麗、その鶴脚落を簡単に食らってしまったのである。女子部部員から歓声が湧く。そう、男子部の野望はついに幕を閉じたのである。

壇上を去るオサム。しかし、麗華だけは知っていた。

麗華「待って修！ あの時の借りを返すつもりなのね…」

オサム「……さあな。わかっているのは、俺が負けた、その事実だけだ……。すまんな、ヒトシ」

ヒトシ「せ、先輩。オ、オレ、わかってるッス！ 麗華センパイも！ ほら、鶴脚落なんかにこだわってないで、２人とももっと素直になってくださいッス!!」

次の瞬間、目を涙でうるませオサムのもとへ駆け寄る麗華の姿。その光景に、学園生徒達は騒然とした……。

＊　＊　＊　＊　＊

──２年後の春。そこには卒業証書を持ち、サクラの並木道を２人して歩くヒトシと恭子の姿があった。ヒトシは先月をもってストII部部長の座を後任に明け渡し、同じく恭子も副部長の座をゆずっている。手には後輩から送られた花であふれていた。

ヒトシ「３年間過ごした学園生活も今日で終わりか……」

恭子「ふふ……。ヒトシ君、何か楽しそうね？」

ヒトシ「うん。ちょっと、さ」

恭子「当ててあげようか。センパイ達のことでしょ？」

ヒトシ「やっぱり、わかっちゃうか……。あの日以来、ストII部に続いていた男女の垣根はなくなった」

恭子「うん。オレゴンに留学しているセンパイ達、元気でやっているのかなぁ」

ヒトシ「あの２人なら、どんなつらいことでも耐え抜くことができるさ。今ごろ向こうのゲーセンで、対戦しまくってるんじゃないのかな」

恭子「そう……そうよね、きっと。ねえヒトシ君、明日ストVIやりに行こうか？」

ヒトシ「ああ」

ヒトシと恭子を、優しい春の日差しが包んだ。ああ、素晴らしきかなストII。人の心と心をつなぐ、我らがストIIよ永遠なれ!! 聖ストII学園、万歳!!

皆さん、４カ月もの間「聖ストIIダッシュプラス学園」を読んでいただきありがとうございました。え？ ヒトシ達が去った後、ストII部はどうなったのかって……？ あの男女合同大会の後、部長同士が和解してストII部は１つになったんです。オサム部長と麗華部長は、さらにストIIの腕を磨くため、卒業後すぐに海外へ留学してしまったとか。そうそう、このページは読者からの人気が高いようなので、次号から「聖ストII学園」の第２弾が始まります。その名も「聖ストII学園〜星雲編〜」。海外の強者達と戦うオサムと、彼を追うヒトシの活躍をお楽しみに(ウソ)!!

Fin

BEメガスタッフが薦めるこの一技

BEメガスタッフが愛してやまないこの一技……最後は「本田バンジャイ」。出し方は相手の残り体力がわずかなときに本田でさば折りをして、すかさずレバーを上方向に入れて中キックを連打。すると、相手の体力がなくなると同時に本田がスローモーションでバンザイするのです。本田の動きに合わせて、対戦相手にイヤな感じを与えつつ「バンジャーイ!!」と叫ぶのがコツ。練習しよう。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
1月発売予定のソフト							
龍虎の拳	14日	8,800円	セガ	ACT	16M		
ジェネラル・カオス 大混戦	14日	8,900円	EAビクター	ACT	8M		
デビルズコース	28日	8,800円	セガ	SPT	12M	○	
幽☆遊☆白書外伝	28日	8,800円	セガ	ADV	16M	○	
2月発売予定のソフト							
デビスカップ	10日	7,800円	テンゲン	SPT	8M	PASS	6B
エアーマネジメントII～航空王をめざせ	18日	12,800円	光栄	SLG	8M	○	
COOL SPOT	18日	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
NFL プロフットボール'94	18日	9,800円	EAビクター	SPT	16M	○	
信長の野望・覇王伝	25日	12,800円	光栄	SLG	16M	○	
T2 THE ARCADE GAME	25日	8,800円	アクレイムジャパン	SHT	8M		
モータルコンバット	未定	未定	アクレイムジャパン	ACT	16M		
エターナル チャンピオン	未定	未定	セガ	ACT	24M		6B
★ウインターオリンピック	未定	未定	セガ	SPT	16M		
クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶ園児	未定	8,800円	マーバ	ACT	16M		
3月発売予定のソフト							
★HYPER DUNK	4日	7,800円	コナミ	SPT	16M	PASS	タップ
2020年スーパーベースボール	4日	8,900円	EAビクター	SPT	16M		
バンパイア キラー	18日	7,800円	コナミ	ACT	8M	PASS	
NBA プロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ	25日	9,800円	EAビクター	SPT	16M	PASS	
WWF ロイヤルランブル	下旬	8,900円	アクレイムジャパン	SPT	16M		
★テクモスーパーNBAバスケットボール	未定	8,900円	テクモ	SPT	8M	○	
ワイアラエの奇蹟	未定	8,800円	セガ	SPT	12M	○	
V.R.(バーチャレーシング)	未定	未定	セガ	RAC	16M		6B
ベア・ナックルIII	未定	未定	セガ	ACT	24M		
モンスターワールドIV(仮)	未定	未定	セガ	ACT&ADV	8M	○	
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ	ACT	24M		
4月発売予定のソフト							
★タントア～ル	未定	未定	セガ	ETC	16M		タップ
NBA JAM(仮)	未定	8,900円	アクレイムジャパン	SPT	16M		
タイムドミネーター	未定	7,800円	ビック東海	ACT	8M		
パノラマコットン	下旬	未定	サクセス	SHT	16M		
5月以降発売予定のソフト							
アウトランナーズ	5月	未定	セガ	RAC	16M		
☆新創世記 ラグナセンティ	5月	未定	セガ	A・RPG	16M	○	
☆V・V(ヴイ・ファイブ)	来春	未定	テンゲン	SHT	8M		
発売日未定のソフト							
チャンピオンズ ワールドクラスサッカー	未定	未定	アクレイムジャパン	SPT	8M		
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
マルチ野球(仮)	未定	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
超人スパーク	未定	未定	セガ	ACT	8M		
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ	SLG	16M		
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV+SLG	8M	○	
ハイブリッドフロント	未定	未定	セガ	SLG	16M	○	
エアロ・ザ・アクロバット	未定	7,800円	サンソフト	ACT	8M		
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4M		
マッドストーカー	未定	未定	工画堂スタジオ	ACT	16M		
レミングス2	未定	未定	サンソフト	PUZ	未定		
テクノ・クラッシュ(仮)	未定	8,900円	EAビクター	ACT	8M		
ジェームスボンドIII	未定	未定	EAビクター	ACT	未定		
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ	ACT	16M		
ラングリッサーII	未定	未定	メサイヤ	SLG	未定	○	
F1(仮)	未定	未定	テンゲン	RAC	8M		

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
1月発売予定のソフト					
いしいひさいちの大政界	28日	7,800円	セガ	SLG	
2月発売予定のソフト					
真・女神転生	18日	7,800円	シムス	RPG	6B・マウス
ハイムドール	18日	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
マイクロコズム	25日	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
ゲームのかんづめvol.1	25日	3,980円	セガ	ETC	
ゲームのかんづめvol.2	25日	3,980円	セガ	ETC	
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	上旬	7,800円	ポニーキャニオン	RPG	マウス
F1サーカスCD	下旬	8,800円	日本物産	RAC	
ウイング・コマンダー	未定	7,800円	セガ	SLG	
3月発売予定のソフト					
AX101	25日	未定	セガ	VRC	
ポップンランド	25日	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT	
シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
ダンジョンマスター2 スカルキープ	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
4月以降発売予定のソフト					
FORMURA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	4月	7,800円	セガ	RAC	
ぽっぷるメイル	4月	7,800円	セガ	A・RPG	
スターウォーズ レベル・アサルト	4月	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
ロードス島戦記	今春	未定	セガ	RPG	
アフター ハルマゲドン外伝エクリプス	今春	未定	セガ	RPG	
発売日未定のソフト					
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT	
バーニングフィスト	未定	8,800円	セガ	ACT	6B
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG	
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG	
イース・マスクオブザサン(YsIV)	未定	未定	セガ	RPG	
スーパー大戦略3(仮)	未定	未定	セガ	SLG	
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ	RPG	
シスターソニック	未定	未定	セガ	A・RPG	
うる星やつら ディアマイ フレンズ	未定	7,800円	ゲームアーツ	ADV	
ノスタルジアII PRESENCE	未定	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
パワーモンガー	未定	8,900円	EAビクター	SLG	
バトル・ファンタジー	未定	未定	マイクロネット	ACT	
電忍アレスタ2(仮)	未定	未定	コンパイル	SHT	
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC	
LUNAR ETARNAL BLUE	未定	未定	ゲームアーツ	RPG	

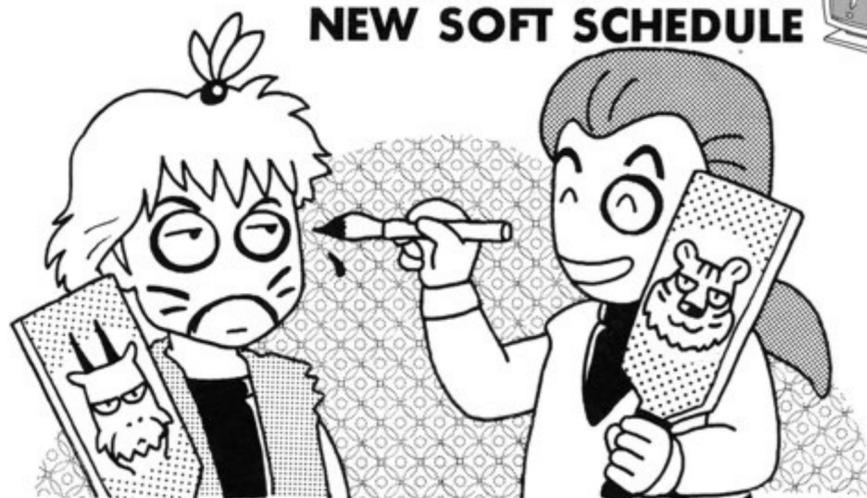
メガLD MEGA-LD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
1月発売予定のソフト					
スペース・バーサーカー	25日	9,800円	パイオニア	SHT	
発売日未定のソフト					
MELON BRAIN	未定	未定	パイオニア	ETC	
GOKU	未定	未定	パイオニア	ETC	
3D MUSEUM	未定	未定	パイオニア	ETC	

ATC：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／VCS：ビジュアルカンバセーションソフトウェア／VRC：バーチャルシネマ／ETC：その他
★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
1月発売予定のソフト							
バトルトード	14日	3,800円	セガ	ACT	2M		
リディック・ボウ・ボクシング	21日	3,800円	マイクロネット	SPT	2M		通信2P
2月発売予定のソフト							
バスター・ファイト	11日	3,800円	セガ	ACT	2M		
★ウインターオリンピック	11日	3,800円	セガ	SPT	4M		
T2 THE ARCADE GAME	25日	4,800円	アクレイムジャパン	SHT	4M		
☆マクドナルド～ドナルドのマジカルワールド～	25日	3,800円	セガ	ACT	4M		
3月以降発売予定のソフト							
アラジン	3月	3,800円	セガ	ACT	4M		
女神転生外伝～ラストバイブル～	3月	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
エコー・ザ・ドルフィン	3月	未定	セガ	ACT	4M		
ソニックドリフト（仮）	3月	未定	セガ	RAC	4M	○	通信2P
剣勇伝説YAIBA（仮）	3月	未定	セガ	ACT	未定		
スクラッチゴルフ	3月	4,800円	ビック東海	SPT	2M		通信2P
NBA JAM（仮）	4月	4,800円	アクレイムジャパン	SPT	4M		
タントアール	4月	3,800円	セガ	ETC	4M		通信2P
★Jリーグ GGプロストライカー'94（仮）	4月	未定	セガ	SPT	4M	○	通信2P
発売日未定のソフト							
☆ワールドダービー	未定	未定	セガ	SLG	4M	○	
★GPライダー	未定	未定	セガ	RAC	4M		通信2P

BEメガ編集部チェック!!

今月号は、セガの新機種サターンの続報を筆頭に、新作もたくさん出てきて、新年早々なかなか賑やかな感じだったけど、今年のメガドライブは来月以降も、まだまだお楽しみは続いてくれそうだぞ（左下の年賀状コメントでも匂わしてくれてますが……）。

特に来月以降は、あの「ガンスター ヒーローズ」で去年華々しくその実力を見せつけてくれたトレジャーの新作が、いろいろ発表されそうだし、今月見せられなかった「ソニック3」も、やや遅れ気味ながら、素晴らしいデキで今後姿を見せてくれるはずだぞ。また、今年は某M社が、子供達に非常に人気の高いメジャーなキャラゲーのソフトを順次出してくれそうな気配だ。思いもよらなかったタイトルが、近々遊べるかも!?

ソフトメーカー年賀状 THE NEW YEAR MESSAGE

セガ・エンタープライゼス
最近ソフトが充実しているセガの3機種ですが、今年もラインナップはすごいんだよーん。今月もいろいろ発表したけど、コソッと隠れているタイトルもたくさんあるんだ。早く発表したいけど、まだ今はヒミツ。果報は寝て待てというけど、ゲームしながら待っててネ！（竹崎）

カプコン
新年あけましておめでとうございます。ところで、今年からカプコンゲームに関する音楽CDをシリーズ化してコンスタントに出すことになったのですヨ。これにはカプコン自ら深ーく関わっていくので、超カッコええ物になるゾイ。ゲームともどもよろしくっ！　（Ya！魔王）

ゲームアーツ
謹賀新年。今年もがんばりまーす。さて、今春発売予定のMEGA-CD版「うる星やつら」の完成に向け、開発者一同ガンバっています。ああ、お正月はいったいどこに……。うちの電気代が少なくすんでいいや、なんて。うれしくねー。元気なキャラたちをお楽しみに！

アクレイムジャパン
A HAPPY NEW YEAR！
なんと今年からアクレイムもMD、GGへ参入決定。第1弾はアーケードから完全移植の「T2 ザ・アーケードゲーム（2月発売）」。またアメリカで大ヒットした話題の「モータルコンバット」も2月に発売予定！　君は究極神拳を出せるか？

コナミ
新年あけまして、おめでとうございます

コナミ新春ソフト「ハイパーダンク」が3月4日（7,800円）で発売されます。超カッコイイこのソフト買ってね。

ヴァージンゲーム
新年あけましておめでとうございます。ヴァージンゲームもようやく2年目を迎えました。昨年は結局、ソフトを発売できませんでしたが、今年は心機一転、がんばります。サターンの登場もあり、今年は激動の1年になりそうな気がします。では、この1年が良い年であるように！

サクセス
新年あけましておめでとうございます。時の経つのは早いモノで「パノラマコットン」も、やっとなんとかゴールが見えてきました。少しでも早く皆様のお手元にお届けできるよう、スタッフ一同がんばっていますので、おぞうにでも食べて、今しばらくお待ちください。　（タムラ）

シムス
明けましておめでとうございます。今年はいよいよ新機種サターンさん（仮名）の誕生の年です。シムスでもそろそろ企画を動かし始めます。みなさん少しずつお金を貯めておいたほうが良いかもしれませんよ。「真・女神転生」は2月18日発売、7,800円（予）です。　（広報・八木）

シュールド・ウェーブ
「皆さん明けましておめでとうございます。旧年中は…」と言いたいところなんですけど、残念ながら去年はソフトを発売できなかったですから、今年こそ間違いなく。「ポップンランド」の発売も、3月25日に決りました。今年はシュールド・ウェーブをよろしく。3月25日ですよ。

ビック東海
あけましておめでたい！　みんな昨年はバトルマニアってくれたかしらん？まだ買ってない困ったちゃん（←死語）は、今すぐお店へGOだぞ。オイラはとっくに持ってるよん、なニコちゃん（←同じく死語）は3月発売予定の「スクラッチゴルフ」のために貯金だね、のいぬ年。

テンゲン
I WISH YOU
A HAPPY NEW YEAR!!
昨年来広告でもお騒がせしておりますが、非常に好評につき、今年は「BEEP！」まるごと乗っ取り大作戦を密かに考えてます（ウソ）。が、しかし今年もテンゲンは何をしでかすかわからない……要注意。

ビクターエンタテインメント
明けましておめでとうございます。今年もよろしく！　しかし、メガドラ、MEGA-CDユーザーはいいよなー。ロッなゲームが揃ってて。ビクターエンタテインメントのもそうだろ？「マイクロコズム」とかネ。そういう時代だってことだ。今年はメジャーにぶちかまそうぜ！

EAビクター
♪とーしぃのぉはぁーじめぇーのぉーたぁめぇしぃぃーとぉてぇー（以下略）皆様、新年あけましておめでとうございます。本年もEAビクターはスポゲー、バカゲー、ヘンゲー、そしてキラリと光る名作ゲーと各種取り混ぜて、海外ソフトの王道を爆進するから応援するですよ。

メサイヤ
新年あけましておめでとうございます。A HaっBEEPメガドラ YEAR！　今年もよろしくお願い申し上げます。メサイヤは1日も早く「ラングリッサーII」を発売できるよう努力してまいりますので、励ましのお手紙やイラストでの応援よろしくネ。（メサイヤうとさ）

【メーカー伝言板募集中！】今月はめでたい新年号なので、各メーカーさんには新春の意気込み（？）を語ってもらったけど、どうだったかな？　なんかコナミだけ目立ってるけど（アイデア勝ち？）来月以降はまたいつものソフトメーカー伝言板になるので、うちにも言わせろ！というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例１）

年齢12歳の場合

（例２）

MDソフトの所有本数は？

31本の場合

1 性別　①男性　②女性

※**2** 年齢

3 学校・職業

①小学生　②中学生　③高校・高専生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪自営業　⑫公務員　⑬アルバイト　⑭主婦　⑮その他

※**4** MDソフトの所有本数は？（100本以上は99をマークしてください）

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信　②月刊ファミコン通信　③Vジャンプ　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤GAME ON／　⑥覇王　⑦メガドライブFAN　⑧The スーパーファミコン　⑨マル勝スーパーファミコン　⑩LOGIN　⑪HIPPON SUPER　⑫ゲーメスト　⑬ゲーム遊　⑭ゲームボーイ　⑮BEメガだけ

6 本誌で面白かった記事を５つまで以下からあげてください。

7 本誌で面白くなかった記事を５つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④速報　SATURN最新情報
⑤NEWS & INFORMAITION
⑥BEメガCM探偵団
⑦BE MEGA AM NETWORK
⑧BE MEGA RACING FREAK
⑨THE SCENE OF J LEAGUE
⑩特報　新創世記ラグナセンティ
⑪特報　アウトランナーズ
⑫特報　エターナルチャンピオン
⑬特報　タントアール
⑭特報　FI HEAVENLY SYMPHONY
⑮特報　ゲームのかんづめ vol. 1、vol. 2
⑯特報　アフターハルマゲドン外伝エクリプス
⑰特報　ウイング・コマンダー
⑱新作スクランブル
⑲緊急提言　セガSPORTを闘う!!
⑳BEEPLE LAND
㉑遊星SEGA STADIUM
㉒サードパーティーやりたい放題
㉓ソニック通信
㉔コナミのおへや
㉕特集　SWITCH ON／ TENGEN'S GAME
㉖セガファルコム通信
㉗TREASURE FACTORY
㉘くぎづけ！　ゲーム体験記
㉙亀の甲より年の功
㉚マルチメディア宣言
㉛SUGIMOTO研究室
㉜聖ストIIダッシュプラス学園
㉝LASERACTIVE LIBRARY
㉞ベア・ナックルIII
㉟幽☆遊☆白書外伝
㊱龍虎の拳
㊲フラッシュバック
㊳バンパイア　キラー
㊴エアーマネジメントII
㊵大混戦
㊶COOL SPOT
㊷魔天の創滅
㊸第５回メガドラ・アカデミー賞発表
㊹マイクロコズム
㊺ハイムドーム
㊻ダンジョンマスター２
㊼バトル・ファンタジー
㊽真・女神転生
㊾ロードス島戦記
㊿大政界
51うる星やつら
52ポップンランド
53 I LOVE／　ディズニーGAMES／
54 Oh／　NEOGEO
55 BEEP／　GAMEGEAR
56 BEメガ裏技リーグ

8 12月13日に発売された「メガドライブ・MEGA-CDオールゲームカタログ」についてお答えください(いくつでも)。

① 購入し満足している
② 価格に不満がある
③ 構成に不満がある
④ 内容に不満がある
⑤ デザインに不満がある
⑥ VOL.2もほしい
⑦ ゲームギア版もほしい
⑧ セガについて特集した本がほしい
⑨ まだ買っていないが買うつもり
⑩ 買うつもりはない

9 あなたがもっているマシンを教えてください(いくつでも)。

①メガドライブ(２を含む)　②MEGA-CD(２を含む)　③TERADRIVE　④WONDERMEGA　⑤WONDERMEGA RG-M2　⑥レーザーアクティブ　⑦ゲームギア　⑧ファミコン　⑨スーパーファミコン　⑩ゲームボーイ　⑪PCエンジンシリーズ　⑫NEOGEO　⑬X68000　⑭FM TOWNS（マーティーを含む）　⑮PC-9801シリーズ　⑯マッキントッシュ　⑰その他

10 これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から３つまで選んで答えてください）。

①アウトランナーズ
②アフターハルマゲドン外伝エクリプス
③イース・マスクオブザサン
④インディ・ジョーンズ
⑤うる星やつら
⑥ウイング・コマンダー
⑦AXIOI
⑧FI 1993 HEAVENLY SYMPHONY
⑨NBA　プロバスケットボール '94
⑩NBA JAM(仮)
⑪NFLプロフットボール '94
⑫エアロ・ザ・アクロバット
⑬エイリアン３
⑭エターナルチャンピオン
⑮クレヨンしんちゃん
⑯V・V(ヴィ・ファイブ)
⑰ゲームのかんづめ vol.1
⑱ゲームのかんづめ vol.2
⑲サージングオーラ
⑳シスターソニック
㉑新創世記ラグナセンティ
㉒シャドウラン
㉓ジェームスボンドIII
㉔ジョー・モンタナ　フットボール
㉕スーパーブランディッシュ
㉖スーパー大戦略３（仮）
㉗スターウォーズ　レベル・アサルト
㉘ゼノン２
㉙ソニック・ザ・ヘッジホッグ３
㉚テクモNBAスーパーバスケットボール
㉛タイムドミネーター
㉜タントアール
㉝WWF　ロイヤルランブル
㉞ダンジョンマスター２
㉟チャンピオンズワールドクラスサッカー
㊱超人スパーク
㊲沈黙の艦隊
㊳テクノ・クラッシュ（仮）
㊴電忍アレスタ２（仮）
㊵ノスタルジアII
㊶HYPER DUNK
㊷ハイパーロードモナーク
㊸ハイブリッド・フロント
㊹バーニングフィスト
㊺バトル・ファンタジー
㊻バンパイア　キラー
㊼パノラマコットン
㊽パワードリフト
㊾パワーモンガー
㊿V.R.(バーチャレーシング)
51ベア・ナックルIII
52ぽっぷるメイル
53マッドストーカー
54マルチ野球（仮）
55夢幻の如く
56モンスターワールドIV（仮）
57ラングリッサー２
58LUNAR II
59レミングス２
60ロードス島戦記
61ローリングサンダー３
62ワイアラエの奇蹟
63デビスカップ
64エアーマネジメントII
65COOL SPOT
66信長の野望・覇王伝
67T２THE ARCADE GAME
68 2020年スーパーベースボール
69モータルコンバット
70真・女神転生
71アイ・オブ・ザ・ビホルダー
72F１サーカスCD
73ハイムドール
74ポップンランド
75シャドー・オブ・ザ・ビーストII

12月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
静岡県・大村祈代、愛知県・石垣卓、千葉県・阿部公俊
東京都・田中左門、東京都・渡辺勇
北海道・斉藤真治、愛知県・白井美加、大阪府・近藤尚之
岡山県・前田卓也、神奈川県・石塚亮
東京都・関根大輔、宮城県・今野裕太、福岡県・古賀潤一
埼玉県・榊原洋、群馬県・富沢えりか
広島県・佐々木英二、兵庫県・福田圭、千葉県・秋山健一郎
沖縄県・岩切修司、東京都・吉沢哲夫
京都府・藤田要、北海道・佐藤邦明、岩手県・小原翼
茨城県・仲野晴子、大分県・大野光次
三重県・久保卓、香川県・清水仁志、石川県・若林洋治
大阪府・竹田良平、山口県・藤原昇

②お好みゲームギアソフト（５名）
栃木県・鈴木英哉、鳥取県・田中真奈、東京都・岸本至
山梨県・保坂慎吾、長野県・村田一彰

③「クールスポット」人形（10名）
東京都・藤井英司、東京都・田中亜紀子、茨城県・上本百合子
東京都・野村秀一、埼玉県・岡田宇広
北海道・土居倫之、岩手県・村上恭之、北海道・中者真一
神奈川県・高久涼、香川県・倉本誠一朗

④「クールスポット」コースター（２名）
千葉県・須田英司、岐阜県・長井慶太郎

③「クールスポット」ノート（10名）
山梨県・杉山歩、秋田県・越後晋、埼玉県・須田拓也
大阪府・毛利公俊、滋賀県・江崎恭一
神奈川県・大塚学、兵庫県・山上舞子、静岡県・長谷川裕文
新潟県・服部恵一、埼玉県・松永寛

⑥「シャイニング・フォースII」ミニカレンダー（５名）
千葉県・豊田久美子、兵庫県・田合仁、青森県・小林力衛
東京都・鈴木輝子、石川県・東みき

⑦ゲームアーツ「遊戯芸術新聞」（20名）
大阪府・瀬口忠史、佐賀県・佐藤裕一、石川県・近吉武夫
福岡県・佐藤哲也、宮城県・佐藤常信
宮城県・芳賀良太、愛知県・井上徳孝、神奈川県・斎藤広行
新潟県・小黒裕介、千葉県・小山慎
栃木県・清水隆安、神奈川県・斎藤励、愛知県・水牧孝文
長野県・井野和彦、神奈川県・山梨仁
兵庫県・西原宏昭、和歌山県・芳賀転、群馬県・小崎和雄
神奈川県・黒崎広之、愛知県・大川真紀

⑦コナミボールペン（10名）
岐阜県・柴田朋之、東京都・熊谷光徳、北海道・山本當一
愛知県・柴田淳一、愛知県・前川進一
大阪府・清田耕作、宮城県・庄司豪、東京都・西岡啓一
埼玉県・広瀬隆明、福岡県・前田伸二

レーザーアクティブライブラリー

LaserActive™ LIBRARY

今回紹介するのは、イルカの不思議な生態についてあらゆる角度から迫る「MELON BRAINS」。ちなみにタイトルの"メロンブレイン"とは、イルカだけが持つメロンに似た中脳のことで、エコロケーションなどの不思議な能力をつかさどる感覚器官だ。

MELON BRAINS

ヒトとイルカの幸せなコミュニケーションが見えてくる

水中で、独自の生活を営む哺乳類、イルカ。大脳の新皮質の割合が70～85%と、ヒトに匹敵する脳の発達を遂げた水の民は、「人間との異種間コミュニケーションを可能にする高い能力を持った動物」なのだ。我々とイルカがペットと飼い主のような主従関係ではなく、真の意味で対等に意思の疎通(そつう)ができる日も遠くはないだろう。この作品はそんなイルカと人間の関わりかたを生態、肉体構造、神話などあらゆる領域から取り上げるインタラクティブ・ソフトだ。ＣＧを使いイルカの視点で美しい水中映像を堪能(たんのう)できるというモードもある。

ELECTRIC BOOK

4月発売予定
価格未定
パイオニア

↑現在1点だけ公開されている画面写真。ＣＧシーンなども楽しみだ。

STAFF

ジョン C. リリー
本ソフトに出演。意識の深層の探求や、イルカと人間の異種間コミュニケーションの研究を通じて「心と脳」の問題に取り組む神経生理学者。その独自の活動領域は'70年代からのニュー・サイエンス・ムーブメントに多大な影響を与え、現在ではイルカ研究における世界的権威として国際クジラ・イルカ会議のアドバイザーも務めている。

エステマル・マイヤーズ
プロデューサー。プロモーション、映画など多岐にわたる経歴をへて、'76年から「ヒーリング」について研究を開始。'80年にレインボー・ドルフィン・センターを設立。人間の気分、態度を癒すためのヒーリング・プログラムをイルカ達の協力のもとに開発し、人間とイルカの相関関係、水中出産の推進に力を注いでいる。

ボブ・タルボット
カメラマン。10代前半に海中世界を撮影した処女作を制作。ハイスクール卒業後は写真家として活動を始め、クジラの作品がダイビング誌、自然環境雑誌のポスターなどで脚光を浴びる。'81年には全米の発行雑誌すべてを対象とした「表紙ベスト10」に選ばれた。現在、イルカ・クジラの写真家としては第一人者である。

なぜイルカは人の心を癒(いや)すのか

イルカは元来、温厚な生き物である。野性のイルカでも人なつっこいものは、海で一緒にたわむれたり、人を背中に乗せて泳いだりもするという。また、人がイルカと接すると、えもいわれぬ気持ちの高まりを体験するという。アメリカにはイルカを自閉症の治療に積極的に利用する施設まであるくらいだから、この現象はごく限られた人だけにあてはまるものではないようだ。

このイルカから発せられる、人を幸せな気分にするエネルギーの正体は、現在科学的に証明されていない（というよりこれは、科学とは別次元の問題なのか？）。ただ、「イルカの平和で友好的な生き方は、水中出産と関係があるのではないか」と唱える研究者がいる。イルカは、地上で生活する我々には計り知れない水中世界の神秘をかいま見せてくれる使者なのかもしれない……。

レーザーアクティブ'94の展開

レーザーアクティブ事業開発部
蟹江 等氏　林 義彦氏

ソフト制作の中心となり、今後のラインナップ充実に生かすため、連日試行錯誤を繰り返しながら、ノウハウを蓄積中のお2人。

編集部◎正式発表から1年、発売から半年たち、レーザーアクティブ（ＬＡ）の状況はいかかですか？
林◎11月末までに15,000台を出荷しました。ＬＤとしては、この価格帯のハードが、短時間でここまで売れることは異例のことです。パックの装着率は全体で、MEGAが8割、ＰＣが6割。コアのユーザー層は24～25歳のゲームに関心がある方ですね。ＬＤプレイヤーよりやや若い。それから海外、アメリカでは10月に販売が開始されました。
編集部◎ユーザーの反応はいかがですか？
蟹江◎CD-ROMを使った場合、読み取り時間が短くて快適だという感想が多くありました。これはリードエラーの発生率が非常に少ないためなのですが、予測していなかった嬉しい反応です。一方、我々自身も感じていることですが、ＬＡソフトの内容や数には不満のようですね。まだまだＬＡらしさが出し切れていない。これらの声に応えるためにも、今後はもっと自然画を使う必然性を考えた作品を提供したい。2カ月に2～3作のペースで発売します。
林◎本能と感性に訴える、エンターテイメント系のものを中心に制作し、普及を促進しながら、知性を満たすジャンルなども増やしていく予定です。
編集部◎マイナーチェンジや新ハードへの対応は？
蟹江◎上位機種の登場なども考えられますが、ＬＡは商品サイクルを長くするつもりです。次世代ハードは、パック変更による拡張性で、技術的に十分対応可能です。ただ、互換性はなくなるわけですし、映像のクオリティという部分でＬＡは高いレベルを達成しているわけですから、すぐに追従する必要性があるかどうかは疑問ですね。

参考文献：青土社［imagoイマーゴ］1993年7月臨時増刊号「総特集・クジラとイルカの心理学」

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

ベア・ナックルⅢ

今月は必殺技三昧でどーだ!!

完成度ゲージ 80% 2人対戦プレイあり

●セガ
●3月発売予定
●価格未定
●ACT
●24M

グラフィックパターンはⅡの比じゃない!!

プレイヤーキャラに8M、ボスに6Mと贅沢にグラフィックパターンを詰め込んだ、話題の「ベアナックルⅢ」。ちょっと見ると前作との違いがわからないかもしれないが、隠された部分での技の増加がすごい。新必殺技に武器必殺技、そして成長必殺技と、必殺のインパクトが薄れるほどのオンパレード。もちろんセガの核となるアクションシリーズだけに、バランスも抜群。今回はその必殺技にスポットを当てて紹介しよう。どこまでグレードアップしたのか、その片鱗だけでも、このページから見てとってほしい。

Ⅲで復活した協力技。しかし逆に敵も使ってくることがある。

あまり効率が良さそうには見えないけど、パターンは多いぞ。

アクセル得意の日本刀による武器必殺技示現流のような大上段からパワーをためて一気に放出する。

マンハッタンあたりの鉄橋をオフロードバイクで突っ走るブレイズ。髪がなびいてステキ。でも敵はトラックの荷台から攻撃してくるぞ。ドラム缶にも注意。

工事現場の穴に落ちたアクセル。でも自力でよじ登ることができるようになったのだ。この敵の数じゃあザンも助けられないな。

ザコに気をとられていると、レーザー砲の洗礼が。でもブレイズのホネホネだと思うと、こういった姿もなかなか……。

ボスも個性派ぞろい!!

STAGE1 港の倉庫や波止場を中心にしたステージ。最初は地味めだが、徐々に美しい夕焼けとなる。

←中ボスの柔道使いのゲイボーイ。アクセルみたいなのが好みとか。

→「ベア・ナックルⅡ」に出たSHIBAがこのステージのボスだ。

STAGE2 街中のバイクシーンから始まり、ディスコ、バーと続くステージ。かなり照明がキツい。

↓中ボスの猛獣使いとカンガルー。カンガルーは何かわけあり風。

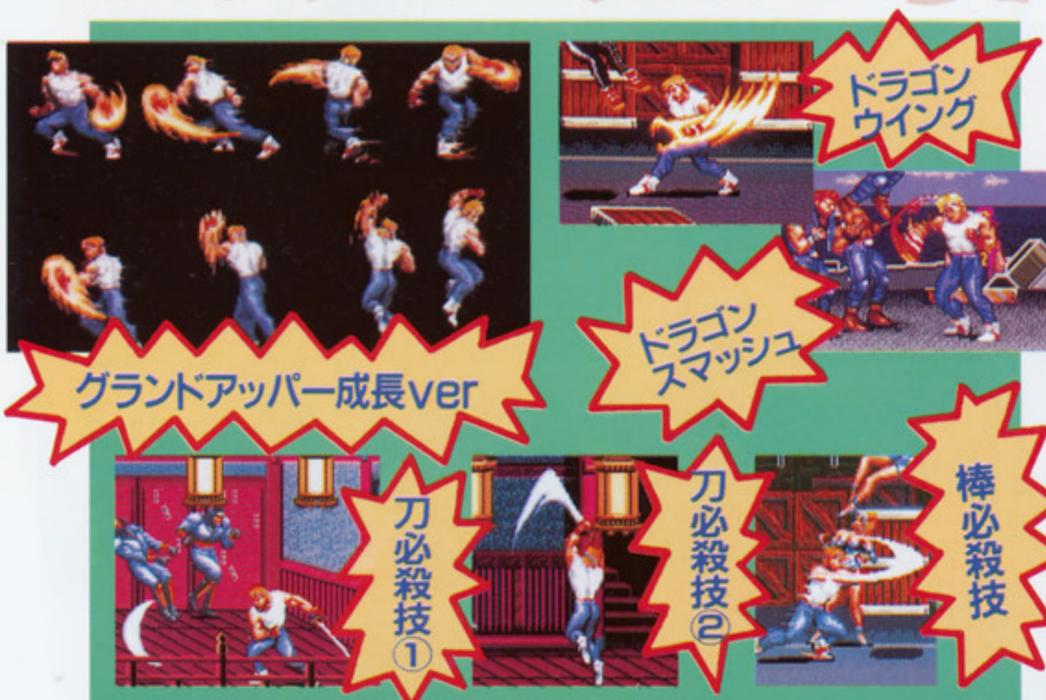
↑ボスが鬼姫&夜叉の双子姉妹。息のあった協力技が驚異。

大幅に変更された必殺技システムを覚えよう

必殺技

ダッシュ系必殺技。基本的には前作といっしょだが、点数によってこれが成長していく。通常の必殺技は使うと体力が減るシステムだったが、タイムチャージメーターを採用したことで、たまれば体力を減らさずに出せる。しかし、たまっていない時は、その不足分に応じて体力が減ることになる。このほかにも、キャラクターによっては必殺技自体が変更になっているので気をつけろ。

武器必殺技

武器必殺技の場合、各武器に体力値が設定されていて、敵に与えたダメージに応じて武器の耐久力が落ち、0で壊れるようになっている。また武器は各キャラクターに得手不得手があり、武器にも村正、政宗など普通の物と威力の違うものもある。ちなみにアクセルは刀、棒類、ブレイズはナイフ、刀、サミーは棒、ナイフが得意。ザンはどの武器でもエネルギー弾を撃てるようになる。

グランドアッパー成長ver
ドラゴンウイング
ドラゴンスマッシュ
刀必殺技①
刀必殺技②
棒必殺技

AXEL

必殺技、小技とバランスよく取りそろえてあるのがこの人。多少敏捷性と跳躍力が劣るが、蹴ってよし、殴ってよし、つかんでよしといった感じ。主人公と言うには存在がちょっと希薄だが、キチンと役割ははたしてくれる。

飛翔双斬成長ver
ナイフ必殺技①
刀必殺技
ナイフ必殺技②
新気孔掌

BLAZE

流れるような華麗な技の数々。やられた相手は苦痛も感じずに倒れてしまうとか。女の子だからパワーは当然ないけど、素早い身のこなしと長い足を生かして、積極的に攻めて行ける。飛翔双斬の成長バージョンはいいぞ。

SAMMY

力も技もたいしたことないけど、とにかくスピードが命そのひたむきな突貫小僧ぶりは、兄アダムも感心するほど。技にも無鉄砲さが出ていてかなり個性的。一気に近づいて攻撃できるので、遠めの間合いを心がけよう。

ダイナマイトヘッドバット成長ver
新必殺技
新必殺技
棒必殺技
ナイフ必殺技

ZAN

敵組織の研究員だったザン。みずからを改造人間にしたのか、繰り出す技はまさにサイボーグ。中でもサンダーボルトとパワースパークは、超兵器。やられる敵のザコどもも、ザンには近よりたがらないらしいが……。

武器必殺技
サンダーボルト
ライトニングタックル
ワンハンドスルー
パワースパーク

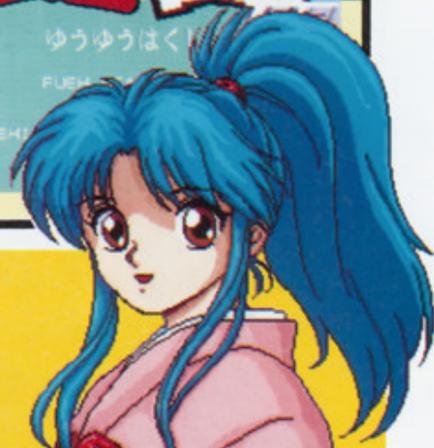
メーカーさんからひとこと

——というぐあいに今度の「Ⅲ」ではまたまた技が増えてすごいんだけど、操作性がいいから苦労せずに技が使えるぞ。それにしても……みんなの人気者アダムは一体どこへ行ったのか!? 何かすごく気になるよね。来月になればわかるのだろうか？　続報を待て！

幽☆遊☆白書外伝

各キャラの魅力が生き生きと表現されているぞ

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

●セガ
●1月28日発売
●8,800円
●16M＋B・3

幽助、桑原、蔵馬、飛影。「幽☆遊☆白書」、おなじみのキャラ達がところ狭しと大活躍する（暴れ回る）アドベンチャーゲームが、この「幽☆遊☆白書外伝」だ。

まず、4つのサブシナリオにチャレンジし、その後に共通のシナリオに入る、といった流れでゲームは進む。だが、展開によってエンディングなどが変わってくるぞ。また、アクションによる戦闘が盛り込まれているのもファンにとっては嬉しい要素だ。

～幽☆遊☆白書外伝面白度倍増要素～

1 戦闘シーン

戦闘はサブシナリオ時から発生し、戦うごとにレベルアップ（HPアップ）する。もし負けても、再びチャレンジできるぞ！

基本はこの2つ

パンチ

パンチは各キャラ共通の攻撃技だ。キャラによっては他のパンチ系の技もある。

キック

キックも各キャラ共通攻撃技。飛び蹴り、上下連続蹴りなどを持つ人もいる。

当たるとイタ～イのだ

敵の必殺技が出ると、グラフィックが切り替わりこんな画面に。よければいいけど、当たるとイタイぞ！

桑原「どわっ！

これが必殺技だ！

攻撃力、素早さともにバランスのとれた幽助の必殺技は霊丸。頼りになります。

幽助「これでも　くらいやがれっ！

並外れた体力（原作では）と、鋭い霊感力を兼ね備えた桑原。必殺技は霊剣だ。

桑原「おらおらおらーっ！

華麗な技を披露する蔵馬。必殺技はローズウィップ。妖狐には戻らないのかな？

蔵馬「ローズウィップッ！

素早さは天下一品の飛影。必殺技は必殺剣。炎殺黒龍波ではないのが少々残念？

飛影「ハッ！

戦闘に勝つと……

戦闘に勝つとクリア画面が現れる。なお、画面は2パターン用意されているぞ（桑原のクリア画面が一番オチャメ？）。

幽助「やったぜ！

桑原「雪菜さーん！　さっさとかたづけて　帰りますからねー！

蔵馬「おわった。　先を急ごう。

飛影「…フンッ！　あっけない。

今回の指令だよっ！

暗黒武術会への出発を2日後に控え、幽助たちは戸愚呂に勝つため、必死に特訓を繰り返していた。するとそこに、コエンマからの緊急指令が。町の異常な妖気の原因を突き止めろとのことだった。幽助、桑原、蔵馬、飛影の4人は渋々町へ探索に出かけるが……。

ぼたん「とにかく先に　家に戻ってて　あたしは　みんなをよんでくるから

桑原「オレたち、　二日後の朝で試合に　出発するんだぜ。

コエンマ「バッカモーン！　いいわけ無用じゃ！　ただちに出発せいっ！

●幽助●

戸愚呂を倒すことで頭がいっぱいの幽助。そんな幽助の前に、謎のじいさんが現れ、幽助は訓練を受けることに。その訓練とは、自分の恐怖心を極限まで高めることだったが……はたして？

獄門島の超訓練に　勝てずして　戸愚呂には勝てぬ…

●桑原●

他校の不良とケンカの約束をしていた桑原は、公園へと向う。しかし仲間も相手もいないうえ、彼らは勉学に目覚め、進学塾に通いだした始末。桑原より勉強嫌いだったヤツらがなぜ？

南瓜鬼「フフ… 若いの、　これで全てが終わったと　思うのはまだ早いぞ…

●蔵馬●

妖気の原因を調査している蔵馬の前に1人の男が現れた。男は「母親を預かってる。助けたくば博物館へ来い」と告げる。それを聞いた蔵馬は、一目散に博物館へと向かったが……。

猜狼鬼「もうすぐ…　貴様の猜疑心が…　結界を破る事になる…。

●飛影●

街では、金亡者の大蔵が生き返ったという噂が流れていた。しかしその正体は、かつて飛影とコンビを組んだ男らしい。過去の因縁を断ち切るため、飛影は大蔵屋敷へと向かうのであった。

黒猫鬼「しかし、この　オレとて、獄門島で　なら負けはせん！

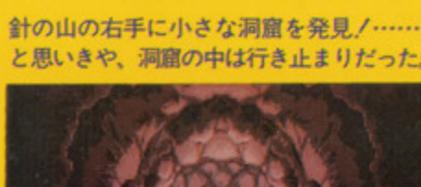
そして幽助たちは……

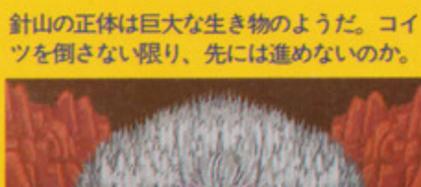
幽助の〝恐怖心〟、桑原の〝反抗心〟、蔵馬の〝猜疑心〟、飛影の〝執着心〟。これらはすべて、極門島の結界を破るための、超鶍のパワーアップ要素であった。幽助達は超鶍を倒すため、超鶍の館へと乗り込んだが……。

いきなり超鶍の部屋に飛ばされた幽助達。さっさとやっつけようと思ったところ……。

穴に落ちる桑原。続いて3人も落ちる。そして目の前には妖魔の姿が……！

妖魔の姿が描かれている壁。どうやら壁の中に何かがひそんでいるらしいのだが……。

なんとか脱出した幽助達の前に、血の池が現れる。対岸にはどうやって進む？

針の山の右手に小さな洞窟を発見！……と思いきや、洞窟の中は行き止まりだった。

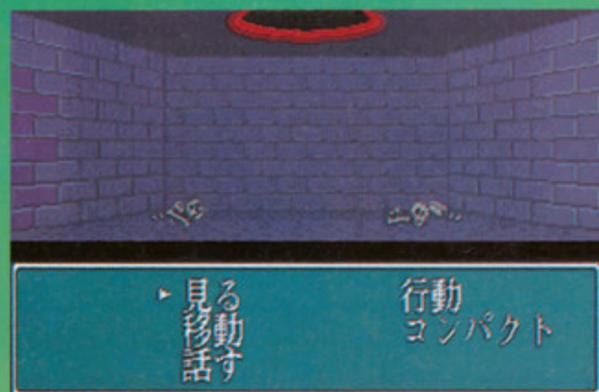
妖魔の道を過ぎると、目の前には巨大な針の山が。これを越えるのはキツそうだな。

針山の正体は巨大な生き物のようだ。コイツを倒さない限り、先には進めないのか。

結局、針の山を登る幽助達。しかし突如、大きな揺れが！ 地震？ それとも……？

ここは……？ そしてこの人は何者？

～幽☆遊☆白書外伝面白度倍増要素～

2 会話・行動コマンド

共通シナリオになると、各キャラの会話と行動が楽しめる。詳しくは下をご覧あれ。

会話

この会話はいわゆる〝相談〟コマンド。新しい場所に来たときの情報源だ。

上の写真のように、おのおの、思い思いの考えを話してくれるのだ。

行動

様々な〝アクション〟を起すコマンド。ちなみに、このコマンドで敵を倒せちゃう場合もあるぞ。

● とりあえず誰でもOKの場合 ●

例えば壁を壊すシーン。今は幽助が壊したが……。

このように、他のキャラでも壊せちゃうのだ。

● 時には特定の人物の場合も ●

ある人物でないと、クリアできない場合もある。

アイテム取得も特定の人物のみ。頑張って探そう。

● 誤った(?)選択の場合 ●

このパターンはあまりないので、見れればお得？

しかし桑原はなんてオイシイキャラなんだろう。

待ってろよ……超鶍。スグにぶっ飛ばしてやるからなっ!!

龍虎の拳

やっぱりストーリーモードこそ「龍虎」の醍醐味

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●セガ
●1月14日発売
●8,800円
●ACT
●16M

通常技のダメージ調整やキャンセル技の追加をはじめ、より対戦を重視したゲームバランスにデザインされたメガドライブ版「龍虎の拳」。オリジナルであるNEO·GEO版のウリだったズームイン・ズームアウト機能がなくなってしまったのは残念だけど、そのぶん原作にはない魅力を持った格闘ゲームに仕上がっている。というワケで今月は、メガドライブ版だけに使えるキャンセル技や対戦における駆け引きを解説しつつ、「龍虎」一番の醍醐味である1P（ストーリー）モードをメインに紹介していくことにした。「龍虎」に登場する各キャラのセリフのドロ臭さ（？）を楽しめるようになれば、キミももう立派なNEO·GEOフリーク。君もリョウになりきって、今回起こった誘拐事件の真相を突き止めよう!!

表向きはビジネスを中心とした活気あふれる大都会、サウスタウン。が、その裏には人々の欲望と憎悪が渦巻いている。

極限流正統伝承者——無敵の龍、リョウ・サカザキ

PROFILE

10歳の時事故で母を亡くし、父も行方不明。以来、妹ユリと2人きりで暮らしている。生活と妹ユリの学費のため、ストリートファイトに身を投じている。幼い頃から父タクマに叩き込まれた極限流空手を使う。

序章〜妹ユリの消息は…

ここはアメリカのとある田舎街。毎夜行なわれるストリートファイトのために多くの若者がこの地を訪れ、血で血を洗う闘いを繰り広げていた。そんな若者達の中に、極限流空手伝承者、リョウ・サカザキの姿があった。物語は、そんなリョウのもとに親友ロバートが訪れた夜から始まった。

第1章〜カルタ道場

俺（リョウ）は、数年ぶりに出会ったロバートから妹が何者かに連れ去られたことを知らされた。話によると、ユリをさらった車はサウスタウンのナンバーらしい。

サウスタウンについた俺は、まず拳法道場を開いている古武術の師範・藤堂竜白のもとへと向かった。「ふむ……来よったか。妹の居場所を教えてもらいたければ、お前の拳で聞くがよい!!」一見したところ、藤堂は悪い奴ではなさそうだ。しかし、妹の手がかりを知るには奴を倒す以外なさそうだった。居合いの達人のようだが、間合いを離して虎皇拳で攻めれば、勝機はあるはずだ。

第2章〜MAC'S BAR

「女の居場所はわしにもわからん……バイカーのジャックなら何か知っているかもな」藤堂は、格闘家としてのリョウを見て、己の腕を試したかっただけなのだ。ここには、妹はいないのだ。ジャックは〝熊殺し〟の異名を持ち、この街の不良グループを束ねているという。俺は、いつも奴がたむろしてるバー

ロバート・ガルシアの極限流カラテ道場

ハーイ、ロバートデース。リョウニカワッテ、シハンダイデアルコノワタシガ、ミナサンニティーチシマショー。

ワタシ、ロバートデ……と、カタカナで書くと読みにくいので、普通にしゃべりマース。このゲームでは極限流空手を流派とするリョウ、ロバート、カラテの3人はほぼ同じ技の使い手デース。というコトは、極限流の空手を覚えれば、全10人の格闘家のうち3人がすぐに使えるというわけデスネ。この3人で戦う時のポイントは、三角跳びからの蹴りから入るコンビネーション攻撃・虎皇拳による牽制・挑発による相手の気力減らしなどデース。超必殺技は、1Pモードはボーナス面で覚えないと使えないヨ。OK？

●キャンセル技の代表例●

相手の反撃を封じるコンビネーション

相手の懐に飛び込んで小技を連打し、技が届かなくなる手前でキャンセル虎皇拳を出しマス。

相手が気絶したらコレで倒せ!!

相手が気絶したら、立ち強パンチ→ビルトアッパーがオススメ。足技の速いロバートは右見てネ。

へ向かうことにした。「ジャックはいるか？」

すぐに、２メートル近い大男が俺の前に現れた。「何のようだ、小僧!!　人に物を頼む時は頭を下げるものだ。わかるか、小僧!!」

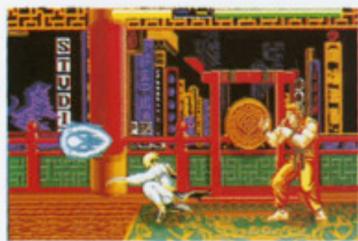
どうやら、この街の住人どもは皆話し合ってわかる連中じゃないようだ。俺は、ファイティングポーズをとった。

無理に攻めるより、まずはジャックの超ドロップキックを防御し、その後に踏み込んで投げたほうがいい。

第３章〜チャイナタウン

「ちっきしょう／　不良にもメンツがあるんだ。女子供には手は出さねえ。それらしい女の子ならチャイナ・タウンで見かけたぜ……」

ジャックは素直に情報を渡してくれた。チャイナ・タウンか……確かあそこには、親父のライバルだった中国拳法のリー・ガウスクがいたはずだ。——リーのもとを訪れた俺の前に、奇妙な仮面をつけた男が現れた。「お前も、奴らの仲間か？」「ひょ……ひょひょ」

ったく、こいつも口で言ってもわからん奴らしい。よかろう。ならば、その仮面を叩き割って聞くのみだ!!

虎皇拳をすり抜ける鉄の爪攻撃が厄介。画面端に追い詰められたら、三角跳びからの蹴りを使って逃げろ。

第４章〜レストラン・ラモール

謎の仮面をつけた男は、リー・ガウスクの息子、パイロンという老人だった。「レストラン〝ラ・モール″の用心棒なら何か知っているはずじゃ」彼はそう告げ、俺のもとを去った。父ガウスクができなかった極限流空手との再戦を、奴はこの俺に求めたのだろうか……。

〝ラ・モール″に着くと、甘いルックスのボーイが俺を案内しにきた。——思えば、これがワナだったのだ。なぜならば、このボーイこそ俺が捜していた用心棒だったからだ。ユリ、待っててくれよ!!

キングの飛び道具、ベノムストライクを避けるのは至難のワザ。挑発で相手の気力を減らしたほうがいい。

第５章〜ダウンタウン

キングは強敵だった。しかし、勝負は極限流空手奥義〝覇王翔孔拳″によって決着がついた。「くうっ……バンサーになってから負けたのは初めてだぜ。俺の知っていることを話そう。ユリは、港の軍事基地にいる……ただし、ダウン・タウンのミッキーでないと軍事施設には潜り込めんだろう」。

ミッキーは俺を警察の回し者とカン違いした。倒すことにはかわりがないが…。

かつては将来を約束されたボクサーだったミッキー。接近戦は競り負けるので、相手のスキをうかがおう。

第６章〜海軍基地内

「港までは、案内しよう。だが空母の中までは、ごめんだぜ」——ミッキーは約束通り軍事基地内部まで案内してくれた。が、俺はそれよりも組織が軍とも癒着していることに驚きを感じた。いったいこんな大きな組織が、なぜ妹をさらったのか？　間もなく、その答えを知る男が目の前に現れた。「俺はジョン。さあ……来い!!　叩きつぶしてやる」

第７章〜廃工場

激闘の末、ついに俺はジョンを倒した。「この先の工場に行け……そこには、俺のボス、ビッグが居る」——ビッグ……裏の世界でサウスタウンを支配する実力者であるとは俺でも知っている。が、負けるわけにはいかないのだ……。

棒術使いビッグは技の威力・リーチともに抜群。コイツも挑発で早めに気力を奪い、必殺技を封じよう。

最終章〜空手道場

「港の近くにある空手道場を捜せ／　不敗の格闘家がお前を待っている」——そう言い、ビッグは俺の足もとにくずれた。不敗の格闘家……奴か。ミスター・カラテ。天狗の面にその素顔を隠した正体不明の格闘家で、港の近くに極限流の道場をかまえているという。道場に向かう途中、俺は不安になった。極限流空手の使い手はそういるものではない。

「負けるかもしれない」「でも闘いたい……」俺の中の格闘家の血が、しだいに騒ぎ始めていた。

極限流奥義〝覇王翔孔拳″を使いこなす達人、ミスターカラテ。最終奥義〝龍虎乱舞″で一発逆転を狙おう!!

ついにMr.カラテを倒したリョウ。しかし……。

ユリ・サカザキの対戦テクニック講座

こんにちは、ユリです。おにいちゃんとロバートさんに代わって、私がVSプレイを紹介するね。

ユリです。今度NEO・GEO版の新作として出る「龍虎の拳２」では、ついに格闘家としてお兄ちゃんやロバートさん、そしてお父さんとも戦えるようになりました。さっそくですが、対戦プレイは相手との駆け引きが重要になると思います。具体的には、各キャラの動きに必ずあるスキを狙って、わざと相手のミスを誘ってから反撃する…といった戦法が一番確実なんじゃないかな。もちろん、そのためには相手の裏をかいた戦い方も重要になってくると思います。必殺技と対空技、三角跳びからの攻防をぜひ覚えてね!!

●各キャラの持つ技を知る●

三角跳びは位置によって緊急脱出やめくりに使えます。ジャンプ強パンチ（後ろ蹴り）も◎よ。

三角跳び　ジャンプ後ろ蹴り

●気力のため時間を覚える●

必殺技を使いすぎたら、気力をタメることも必要。キャラによってタメ時間の速度は変わるの。ゲージを見てね。

メーカーさんからひとこと

本当にお待たせしました。「餓狼〜」「キング・オブ〜」に続くＮＥＯ・ＧＥＯ大ヒット作の移植第３弾ついに完成。新年早々の発売で、今年も春から縁起がいいぜ。一層ＶＳプレイに磨きをかけたので、ぜひ闘ってみてほしい。

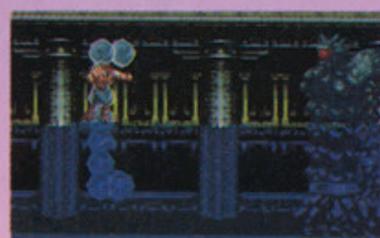
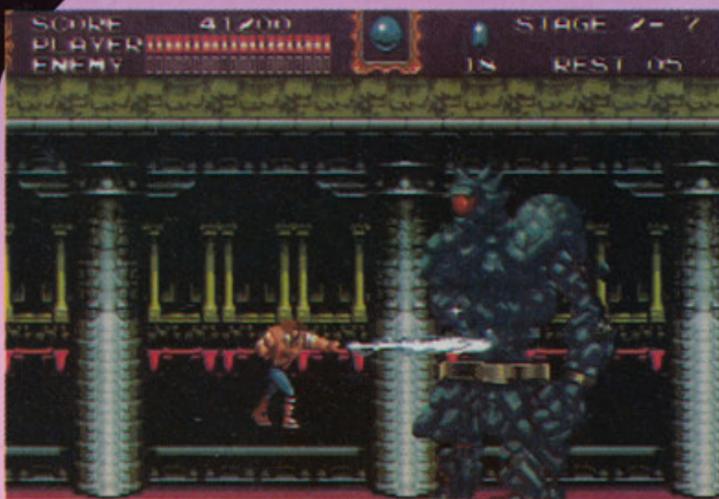
バンパイア キラー

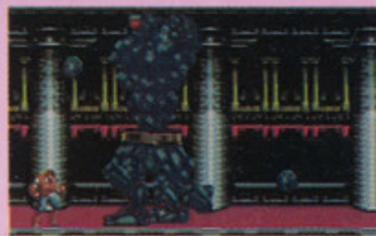
観光をかねて先まで見せちゃうぜ!!

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

●コナミ
●3月18日発売
●7,800円
●ACT
●8M

STAGE2 は地下神殿にコイツがいる!

グラフィックやステージ構成などが洗練され、心機一転した「バンパイア キラー」。今回も、引き続きステージ紹介するぞ。前回はステージ2海底神殿の後半までだったので、今回はそこで待つボスから。このボスは、改良前にも紹介したので、覚えている人もいるだろう。コイツは、天井をパンチして岩石を降らせてくるぞ。弱点は赤い目だが、胴体を削って背を縮めてからでないと攻撃が当たらない。倒せば、次は初公開のステージ3だ。

最初は水中でなりを潜めているボス。今落ちると溺れてしまう。水が引くまで待っていよう。

ゴツいパンチで天井を崩す。落石はランダムに落ちるぞ。早めに攻撃して背を低くしてやろう。

STAGE3 は揺れ動くピサの斜塔が舞台

塔の入口では、ミノタウロスとハーピーが待つ。タウロスの柱攻撃には要注意だ。ハーピーの動きに惑わされるな。

イタリア、ピサの斜塔。この塔の頂上に、悪魔が棲みついているらしい。さて、塔の中に入ると背景などがすべて斜めに傾いていて、プレイしているとかなり違和感があるぞ。また、このステージで初めて分かれ道が登場する。つまり、プレイするキャラクターで進むシーンが違うのだ。詳しくは下で紹介したとおり。他に、不安定に揺れ動くシーンや狭い足場を渡り歩くシーンなどがあり、見た目にも楽しいステージになっているのだ。最後は頂上へ登ってボスとの闘いになるのだが、今回はおあずけ。いずれ紹介しよう。

塔の中は

塔の中に入ると、すべてが斜め。こりゃーたまらん。骨柱の攻撃がイヤだが、無理に倒そうとすると落ちる危険性がある。

ほとんどナナメ

このシーンから、キャラで進むべき道が変わる。ジョニーはそのままエリックはハイジャンプで上へ。

運命の分かれ道

ジョニーだと……

ジョニーの道は、綱渡りでしか進めない。その後、エリックと同じシーンになる。

エリックだと……

エリックは、ひとあし先に中ボスと対決。エリックのほうがシーン数が少ないぞ。

足場がない!?

浮遊足場を渡る。向こうで塔が回転しているぞ。巨大骨野郎も登場する。

ゆらゆらー

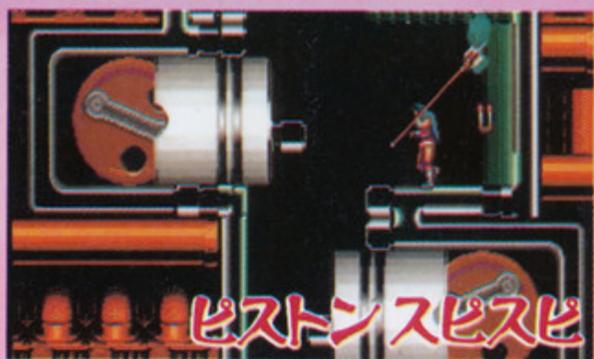
ゆらゆら揺れる内部を登る。本当のピサの斜塔はこんな構成にはなっていないぞ(たりめーだ)。

てっぺんには何が……?

そしてボスと対決。てっぺんにいるだけに、空を飛ぶヤツだってのはわかるが、はてどんなヤツだ!?

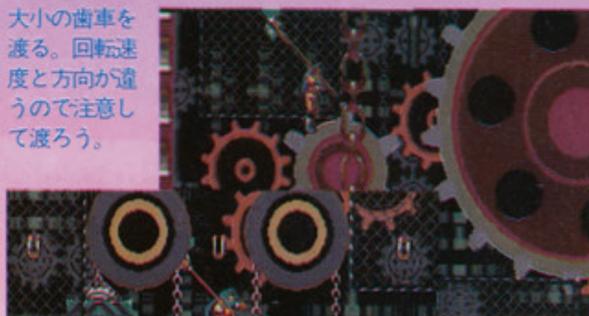
STAGE4 は歯車が暴れる兵器工場!!

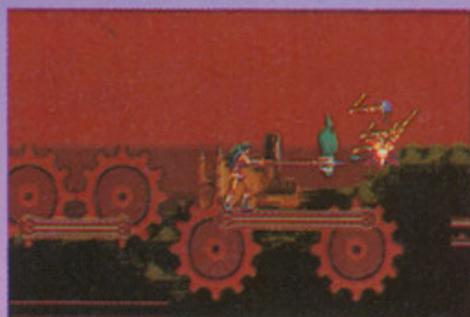
ドイツの兵器工場。ここにも悪魔の手がのびていた。工場内はすでに死んだ兵士がさまよい、狂った機械がジョニー達を襲う。このステージでは、シリーズおなじみの歯車のシーンがあるぞ。最後のボスも歯車の……。

工場内は、ベルトコンベアーなどが動いているため、進むのに苦労する。ガイコツも2回生き返るぞ。

ピストン スピスピ

ドデカイピストンをよじ登る。この工場の内燃機関か!?

回転する歯車だあーっ!

シリーズおなじみの歯車エリア。巨大な歯車が回転している。やや地味だけど、これで何を動かしているのだろうか。

大小の歯車を渡る。回転速度と方向が違うので注意して渡ろう。

天秤形のクレーンを、タイミングよく飛ぶ。何のためのものだろう。

歯車のへこみにそって動かないとダメージ。でも、敵が登場するのでそう簡単には通してくれないのだ。先に敵を倒そう。

一度は外に出るが……

っあ…何すんだよ~!!

ボスとの対決だが、どんなヤツだろう。次回に期待すべし。

STAGE5 はベルサイユ宮殿に亡霊を見る

フランスのベルサイユ宮殿。ここに、毎夜斬首で無念の死をとげたマリー・アントワネットの亡霊が出るらしい。ドラキュラと何か関係があるのだろうか。その正体を暴け!

宮殿の前庭。異常成長した植物が襲って来るぞ。ムチをうならせて倒していこう。

巨大な噴水の水が、イッキに血に! ホラーアクションらしい演出にちょっとドキっとさせられる。でも、ガンガン進む。

美しい宮殿内部

月明かりにはえる、美しい宮殿内。光の帯がキレイだ。しかし、ここでも敵が登場する。このまま眺めていたいのに。

素晴らしい文化

進んで行くと、侵入を拒むようにシャンデリアが落下する。ポルターガイスト現象だろうか。俺が何をしたってんだ!

ここが分かれ道

この祭壇を、上に行くかそのまま行くかで、道が分かれるのだ。もちろんエリックは上に、ジョニーはそのまま進め。

分かれた廊下の先は

ジョニーはワイン貯蔵庫

ジョニーが進んだ場所は、ワイン倉庫。綱渡りで進むとアイテムが。

エリックは屋根の上に

エリックはなんと屋根の上に出てしまった。ハーピーの攻撃だ。

お楽しみはこれからだ

全6ステージ中5ステージ紹介という暴挙。ここまでするか。しかし、次回はもっと暴挙に出てしまうのだ。はたして…こうご期待!

開発者さんからひとこと

たたり続きだった「バンパイア　キラー」の開発がついに終了した。もう終わったのだという安堵感と幸福感を味わいながら、12月発売の某MD専門誌の記事を見ると……まだたたりが続いているようだ。誰かよく効く魔除の札があったらコナミのおへや宛に送ってくれ(はなてん)。

お詫び■1月号の「バンパイア　キラー」紹介記事中、エリック・リカードとジョニー・モリスの写真が入れ替わっていました。

フラッシュバック

金を稼ぐというのはたいへんなことです

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●サンソフト
●発売中
●8,000円
●ACT
●12M

記憶を取り戻したコンラッドは地球を目指す

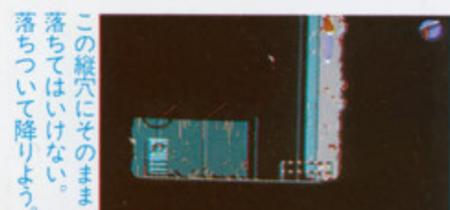
なめらかでリアルな動きと、サイバー系の舞台設定が話題の「フラッシュバック」。前号でおおまかな設定、最初のシーンの紹介をしたけど、今回はその続きを徹底紹介するぞ。

その前に、前号を見逃した人のために、もう一度おさらいしておこう。主人公のコンラッドは、見知らぬ場所で倒れていた。記憶を失っていたため、自分が何をしようとしていたのか、どうしても思い出せなかった。落ちていたホロキューブには、自分の姿が映っていた。自分から自分に宛てた、「親友のイアンに会え」とのメッセージを頼りに、謎の敵からの攻撃をかわし、イアンがいるニューワシントンにやってきたが……。

ミュータントに襲われたという老人を助けると、IDカードが手に入るぞ。

もちろん敵だっている。時には銃を抜いて、戦わなければならないこともあるぞ。

SCENE 2 ニューワシントンで親友イアンを捜せ

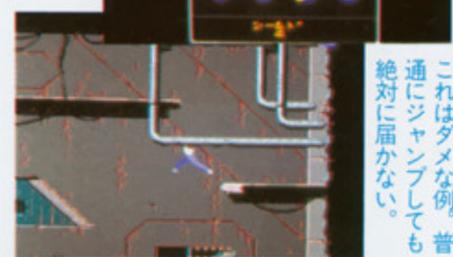
やっとのことでニューワシントンに到着すると、謎の敵に襲われている人物を発見した。彼こそイアンだ。彼を助けると、記憶再生装置によって、コンラッドは記憶が蘇った。そう、彼は地球を狙うミュータントの秘密を知ったために、記憶を抜き取られていたのだ。

この縦穴にそのまま落ちてはいけない。落ちついて降りよう。

床にしっかり捕まって着地。下にはチャージャーがある。

ミュータントを撃て

大ジャンプ

普通に飛んでも届かない。右からダッシュし、十字キーだけ離せば大きなジャンプができる。

シールドがなくなったら、一度ここに来て充電しよう。

これはダメな例。普通にジャンプしても絶対に届かない。

SUBWAYでジャックのもとへ

コンラッドの目的は、ミュータントの陰謀を地球の政府に知らせること。そのためには地球に行かねばならない。しかし地球行きのチケットは、とても高価で買えない。しかたなく、偽造のパスポートを作ってもらい、さらに地球行きのチケットがかかったゲーム〝デスタワー〟に参加しなければ。

これが地下鉄だ

一度は知らないと言っていたマスターも、イアンの紹介だと知ると急に親切に。

地図を入手

偽造パスポートはタダでは作ってくれなかった。そんなうまい話はなかったか。

トホホ…

フォースフィールドとは

イアンがくれたフォースフィールドは、敵の攻撃を一瞬だが防いでくれるバリアだ。

イアンがくれたフォースフィールド。役立つアイテムだ。

これを使えば、一瞬だけだが敵の攻撃を防げるのだ。

地球に行くには1,500クレジットが必要です

偽造パスポートを作ってくれるジャックを訪ねる。しかし彼は無情にも、1,500クレジットを要求する。背に腹はかえられない。仕事でもしてお金を稼ごう。

モニターに映し出された求人広告（？）を見て、仕事を選ぶ。

まずはワーキングライセンスを入手しよう。これがないと仕事を受けることができない。

仕事を受ける気になったら、ワーキングライセンスカードをマシンに差し込めばいい。

■サイボーグの抹殺

報 400クレジット 男 女 ア

体力に自信のあるあなたに、ぴったりの仕事があります。現在警察でも捜査中の、サイボーグ複製事件を、あなたの手で解決してみませんか？ただし命は保証しません。

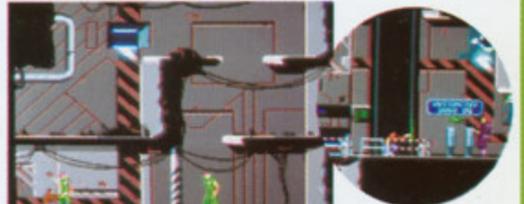
まずはいろいろな場所で、サイボーグについての情報収集。

刑事の話も聞けるが、なにかうさんくさい気もしないでもない。

■荷物のデリバリー

報 100クレジット 男 女 ア

当社では若くてやる気のある人材を募集しております。仕事内容は、荷物を目的地へ届けるだけの簡単さ。もちろんほかのスタッフも、若くて優しい人ばかりなので安心です。

最初の仕事は、荷物を届けるだけの簡単な仕事。気軽にできるね。

■発電機の修理

報 500クレジット 男 女 ア

世のため人のために、発電所で働きたい、という若い人が増えています。当社では責任を持って、電気修理師を育てる研修を行っています。初心者でも安心して働けますよ。

発電機の中に入り、一定時間内に故障中のパーツを取り替えよう。

報…報酬　ア…アルバイト

■ＶＩＰの護衛

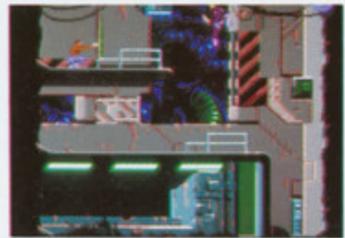
報 300クレジット 男 女 ア

当社の仕事は、人気タレントから大統領まで、大切な人を危険から守ること。やりがいのある仕事を探している人には、まさにうってつけ。まずは気軽に電話で連絡を。

敵が待ちかまえる危険な場所。銃とフォースフィールドは必需品だ。

■ミュータントを抹殺

報 600クレジット 男 女 ア

宇宙からの侵略者。この宇宙時代には、それはSFの世界だけの出来事ではありません。現実に起こっている事件なのです。明日の地球を守るのは、君たち若者の力です。

ミュータントによる地球侵略は、すでに始まっていたのだった。

ついにパスポートを入手

やっとのことで1,500クレジットを稼ぎ、ジャックのもとへ。約束どおり偽造パスポートを入手した。次は地球行きのチケットを手に入れよう。

お金がたまったら、再びジャックのもとへ。パスポート入手。

デスタワーとは？

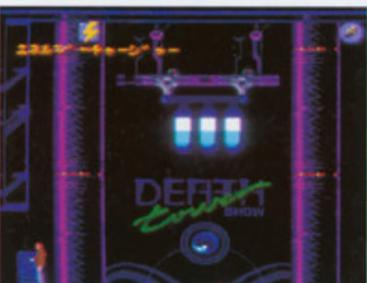
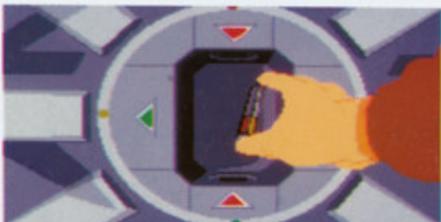
この世界の娯楽番組。生死をかけて戦う戦士たちを見ると、民衆は満足するらしい。

この巨大な看板は、未来の娯楽番組"デスタワー"の宣伝。恐ろしい。

SCENE 3 デスタワーに挑戦だ

デスタワーは、全８フロアからなるビル。このビルの最上階にいるボスを倒せば、賞品として地球行きのチケットがもらえるのだ。無数の敵や罠が待ち受ける、非常に危険な建物ではあるが、ノドから手が出るほどほしいチケットを獲得するためにも絶対に最後まで進みたい。慎重に進めば勝ち目はあるぞ。

デスタワーは８層構造になっており、最上階のボスを倒せば賞品がもらえる。

念願の地球行きチケットを手に入れた。これでやっと地球に行けるようになる。

所々にあるチャージャーの位置を忘れずに。やられたらすぐにシールドを補給しよう。

一度倒した敵は、二度と復活しない。シールドを回復させながら、着実に進むのが賢い。

ついに舞台は地球に移る

メーカーさんからひとこと

あけましておめでとうございます。今年のメガドラの新作はと言えば……まったく未定です。広報としてこんなに辛く寂しいことがあるでしょうか？　新年早々良い話がお伝えできなくて残念ですが、とりあえず「フラッシュバック」をよろしく！　ということですね。　（山本）

エアーマネジメントII —航空王をめざせ—

大空をめぐる航空会社の戦い

完成度ゲージ 100% 4人までプレイ可能

- ●光栄
- ●2月18日発売
- ●12,800円
- ●SLG
- ●8M+B・2

世界No.1のエアラインをキミの手で育て上げろ

このゲームは、世界中の4つのエアラインのうちの1つを経営して、世界一のエアラインに育て上げることが目的となっている。会社には有能な5人のスタッフがいて、プレイヤーの手足となって世界中を飛びまわり、航空路を乗り入れや、空港のスロットの獲得、またホテルやシャトルバスを購入する際に、直接都市と交渉にあたってくれるので安心できるぞ。また会議を開くと、有望な新規航空路や航空路の経営、航空機の購入についてアドバイスをしてくれるので、聞いておこう。

頼りになるスタッフ

エリア別の乗客の増減は、サービスのよしあしや、エアラインの充実度によって、影響される。自分が乗客となった時どんなものがほしいのか、考えて対応しよう。

初心者から上級者まで楽しめるゲームシステム

用意されたシナリオは、年代別に4本。その時代に活躍した名機が登場する。また自分のレベルに合わせて、5段階の難易度を選ぶことができる。4人までプレイすることも可能で、友達どうしで対戦プレイも楽しむこともできるぞ。エアラインの名前は、自分の好みものもに、変えることもできる。

1950年代のジェット化のシナリオから、21世紀の近未来のシナリオまであるぞ。

5段階のレベルを選ぶことができ、初心者から上級者まで楽しめる。

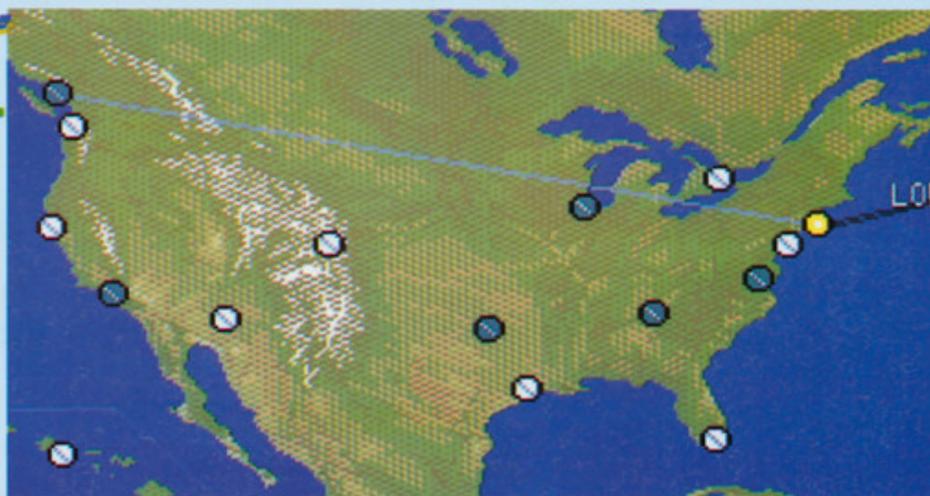
プレイヤーは、0人から4人。0人のウオッチモードで、どうプレイするのかを覚えよう。

エアラインの名前は変更可能で、自分の好みの名前をつけられる。

1つの航空路を開設するまで

1 新設航空路の決定

まず最初にやることは、どこに航空路を開くかを決めることだ。会議を開けば、部下のスタッフが有望な航空路を提案してくれるぞ。初めは部下達の言うことを聞いたほうがよさそうだ。

会議で航空開設を選ぶと、有望な航空路を教えてくれる。

2 空港スロットの確保

開く航空路が決まったら、乗り入れる都市と交渉して、空港スロットを確保しよう。

3 航空機購入

次に、その航空路に運航させる航空機を、メーカーに行って購入しよう。機種はどれ？

4 航空路開設

最後に開設費を払って、便数と運賃を決めてやっと、1つの航空路を開くことができる。

航空路に合った飛行機を配備しよう

航空路にはそれぞれ乗客数があって、それに見合う機体を配備しないと、多くの利益を長く上げていくことはできない。利益を上げるポイントとしては、乗客数が増えたからといっていたずらに増便せずに、それに合わせてより大型の航空機に替えていくことが、肝心だ。社長たるキミに腕の見せどころだぞ。

距離

航空機は、その航空路の距離に合わせ、それ以上の航続距離を持ったものしか配備することはできない。航続距離が長いと、何度も往復することが可能だ。

乗客数

航空路の乗客数は、ホテルやシャトルバスなどの環境整備によって、大きく影響する。しかも、運賃の設定を適切にしないと、客はどんどん逃げてしまう。

空港スロット

確保した空港スロットが少ないと、簡単に増便することはできない。しかし空港スロットの数には限りがあるので、安易な増便に頼るべきではない。

世界7エリア徹底分析

世界は、大きく7つの航空エリアに分けられる。そのエリア内の本社、または支社のある都市からエリア内の各都市に航空路を開設できるのだ。他のエリアに進出するには、支社を開設したい都市に航空路を乗り入れてから、支社を開設する。そして、その都市を起点として、エリア内に航空路を広げる。この繰り返しで、世界中にエアラインを広げていくことができるぞ。中途半端な都市に乗り入れてしまうと、そのエリア制覇は不可能になってしまうので注意。

ヨーロッパ

このエリアは、北アメリカにも、東南アジアのどちらのエリアにでも進出しやすい絶好の位置にある。ロンドンかパリのどちらかを起点にすれば、エリアを制覇しやすい。

北アメリカ

世界最大の航空市場を有するエリアで、このエリアを無視することはできない。起点都市としては、ニューヨークが最適で、ここの空港スロットを押さえるかどうかが、勝利のカギになっている。

アフリカ

このエリアは、明らかなローカル線。このエリアだけでは、十分な利益は得られない。起点空港は、カイロしかない。しかし、たびたび戦争に巻き込まれるので、進出は慎重にしよう。

南アメリカ

ヨーロッパ、東南アジアほどではないにしてもかなりの利益が期待できるエリアだ。起点都市としては、メキシコシティか、サンパウロのどちらでもかまわまい。

東南アジア

このエリアは、アメリカに次いで大きな市場規模になっている。しかしネックは、東京の空港スロットの少なさで、早めに空港スロットを押さえないと、このエリアでも勝利はない。

中東

このエリアも、アフリカと同じく市場規模が小さい。しかし、シナリオ1の初期は、ここを中継しないと、ヨーロッパから東南アジアへ進出することはできない。

オセアニア

このエリアで利益を上げるには、独占しかない。起点都市としては、シドニーしか考えられない。シドニーの空港スロットを押さえられてしまうとまったく手も足も出なくなる。

メーカーさんからひとこと

航空会社の経営なんて言っても、そんなに難しいことはありません。どんどん航路を広げていきましょう。そして行き詰まった時はじめて、どこに問題があったのか考えればいいんです。ゲームなんですから、気楽に社長業を満喫してくださいね。(高津)

ジェネラル・カオス 大混戦

正月からバ◎ゲーとはめでたいねえ

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●EAビクター
●1月14日発売
●8,900円
●ACT
●8M

アメ〜リカンな感覚がEAビクターなのだ!!

イカした海外ソフトを発売してくれるEAビクターの新作は、戦争をモチーフとした、リアルタイムのシミュレーションゲームだ。……と説明すると、何やらカタい印象を受けてしまうが、そこはEAビクター、味のあるグラフィックとミョーなノリは、やっぱりアムェ〜リカンな感覚。

やみつきになってしまいそうなシビアなゲーム性とは対象的な、笑えるグラフィックとキャラクターのリアクションは、バ◎ゲーマニアならずとも、夢中になってしまうハズだ。

プレイ内容は、とっても簡単。5人または2人で構成された部隊の1人1人に、リアルタイムで指令を与え、相手を全滅させればマップクリア。マップごとに、地形や相手の部隊の構成を先読みしたうえで、自軍のチームを選択していかなくてはならないぞ。もちろん冷静な判断で指示を与えることも大切だ。

動きはコミカルだけど、内容はシビアなのだ。

冷静な判断と素早い操作がポイントだぞ。

初心者は熱いうちに打て! 返事はスタートボタンだ!!

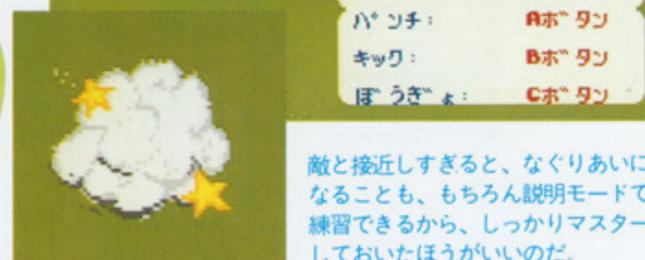
このゲームを初めてプレイする新米司令官には、1人プレイ時に自軍となるカオス将軍が直々にレクチャーしてくれる。

初心者さんにやさしい設計なんだけど、カオス将軍のセリフが超イカす! 体育会を経験したプレイヤーなら絶対に泣けるはず。操作を覚える意味でも、必ずトライすべし!

コマンドーぶたい

もえるぜ!

1度しか説明せんぞ

ふたいのそうさ

敵と接近しすぎると、なぐりあいになることも。もちろん説明モードで練習できるから、しっかりマスターしておいたほうがいいのだ。

混沌か荒廃か!? とにかく勝てばこっちのもんだ!!

カオス(混沌)将軍とハボック(荒廃)将軍とが、互いの首都を陥落させるべく戦う、というのがこの「大混戦」のストーリー。

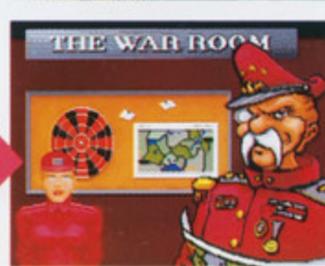
戦場は、ワールドマップ画面の中から、ゲームの展開に応じて、プレイヤーがあるていど自由に選ぶことができる。1人プレイ時のゲーム展開は、フローチャートを参考にしてほしい。ちなみに、戦闘終了後のデータは、闘いに勝ったほうの兵士が教えてくれるぞ。

また、2人対戦プレイ、2人協力プレイも可能。対戦プレイ時には、2P側がハボック将軍の軍隊をひきいることになるのだ。

どこから戦おうか?

勝ち!

次の作戦だ

負け…

敵の反撃だ

特殊任務をチェックせよ

戦場によっては、各将軍から特別指令が下されることがある。例えば「ひこうじょう」では、「戦闘機をブッ壊せ」という指令が下されるんだ。特別指令が遂行できなくても敵を全滅させればマップクリアとなるが、任務に成功するとボーナスポイントが得られるぞ。

得点によって救急兵が増えることを考えると、攻守ともに力が入るのだ。

使用武器を確認せよ

兵士たちは、持っている武器によって「チャッカー」「ガンナー」などというように区別されているんだ。

武器ごとに、弾の飛距離や殺傷力が違っているから、兵士の種類とその使用している武器とをしっかり覚えておくことが重要になってくるぞ。

名称	武器
チャッカー	手留弾
ガンナー	ライフル
ランチャー	バズーカ
スコーチャー	火炎放射機
ブラスター	ダイナマイト

救急兵は有効に使え！

気絶した兵士がいると、カーソルが十字の形になる。しっかりチェック！

各兵士たちは、1マップにつき1回だけ、「救急兵」を呼ぶことができる。ダメージを受けて気絶してしまったら、救急兵を呼ぼう。もう1回だけ戦線に復帰することができるようになるぞ。

大混戦の基礎知識

一見とっつきにくそうなシステムだけど、慣れてしまえばこっちのもの。ちょっとしたポイントを押さえておけば、新兵のプレイヤーでも、勝率がグッと上がるはずだ。

チームの構成員を把握せよ!!

このゲームの指揮官となるプレイヤーに与えられた部隊は、4種類。戦闘の舞台となるマップごとに、その中から1部隊を選択して戦わせることになるんだ。

部隊ごとに兵士の構成が違っているので、地形と相手の部隊との相性をよ〜く考えて、戦場に送り込もう。通常、1つの部隊は5人で構成されている。が、唯一コマンドー部隊だけは、たった2人で構成されているチームなんだ。人数が少ないので、力押しは絶対にできない。しかしそれが逆に、キャラクターの切り替えや自分で直接操作できる、という大きなメリットがあるのだ。

右の表は、第1戦闘でのチームの構成だ。チームの構成は、戦闘マップや守備・攻撃の違いによって少しずつ変わっているので、とりあえずひと通りチェックしておくべし。

スコードチーム

ガンナー 2
ランチャー 2
チャッカー 1

平地向き。サルマタ・リバーなど、敵が遠距離にいるマップでは苦戦しそうだ。

コマンドーぶたい

チャッカー 1
ガンナー 1

使い方によっては、どのマップでもＯＫ。ただし、上級者が使わないと意味がない。

ブルドックチーム

スコーチャー 2
チャッカー 2
ランチャー 1

遠距離の敵をチャッカーで誘い出し、スコーチャーでしとめよう。使いやすい部隊だ。

アサルトチーム

ガンナー 1
ランチャー 1
スコーチャー 1
ブラスター 1
チャッカー 1

バランスはいいが、使いこなすにはかなりの熟練が必要。玄人向きだ。

メーカーさんからひとこと

米国では、この「ジェネラル・カオス 大混戦」は、ＥＡがジェネシス用に作っている4人用アダプタとセットで売られ、5人同時プレイができるようになっています。真のカオス道を追究する方は、輸入品屋さんで本体ともども探してみよう。売っていないかそんなヤツぁ。

COOLSPOT

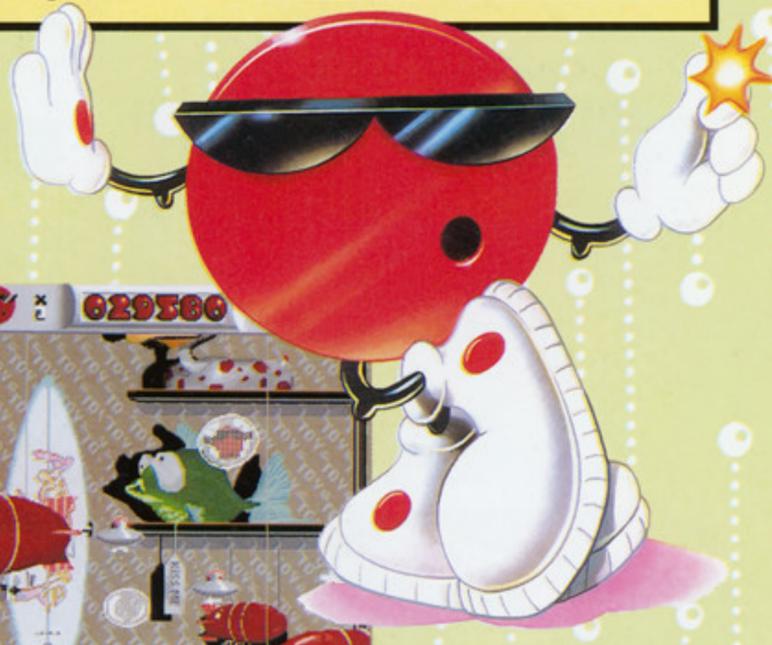
7UPのキャラクターがゲームに！

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●ヴァージンゲーム
●2月18日発売
●8,000円
●ACT
●8M

クールなアイツがやってきた！

炭酸飲料の「7UP」のビン（缶）を思い出してみよう。7とUPの文字のあいだに、赤い丸があるよね。あれにサングラスと手足をつけてみると……本ゲームの主人公スポット君のできあがりだ。日本ではなじみの薄いキャラクターだけど、アメリカでは大の人気者。シャイでクールなスポット君がゲームになって、ついに日本へ上陸したのだ。

悪者に捕まった仲間を助け出すのだ！

スポットの目的は、各ステージの牢屋に閉じこめられた仲間を救出すること。ただしマップ上に散らばるクールを、一定数集めなければ牢屋のカギは壊せない。ノーマルモードなら60%、ハードモードなら90%以上集めよう。もちろん、彼の行く手をさえぎる敵も登場するぞ。ショットで攻撃しながら進もう。無事に仲間を救出すれば、ステージクリアだ。

クールを集めて

マップ上に点在する赤い錠剤のようなもの。これがクールだ。これを集めながら進んで行き……。

画面左上の「クール度」が一定数になると、仲間の閉じこめられている牢屋のカギを壊せるのだ。

カギを壊して

救出

カギが外れればこっちのもの。仲間との再会に大喜びするスポット。他の仲間を助けるために次のステージへ行こう。

敵はショットで

各ステージに見合った敵が登場する。ショットで攻撃し、倒しながら進もう。上空を飛んでいる敵はやっかいだぞ。

ヘルスメーターが命です

画面左上のスポットの顔は、彼の命のバロメーター。敵からダメージを受けるたび、少しずつ溶けてしまう。完全に小さくなるとプレイヤーを1人失うのだ。

あっ！　ああっ！　うわ～

旗を立てろ

マップ上に旗を立てよう。プレイヤーを1人失うと、最後に立てた旗の場所から再スタートできる。

矢印が目印

矢印の示す方向に進もう。仲間のいる場所を知らせてくれているのだ。

これを集めると

「VIRGIN」という各文字を集めると、コンティニューが1回増えるのだ。

アイテムを取れ

点在しているいろいろなアイテムを活用しよう。これはスポットの回復用だ。

時間切れ

各ステージには制限時間がある。これを超えると当然タイムアップ。プレイヤーを1人失ってしまう。

ステージは全部で11もあるのだ!

スポットの仲間は11人。各ステージに1人ずつ捕らわれているので、合計11面を冒険することになる。ステージの雰囲気や登場する敵の種類は実にさまざま。海岸があれば天井裏もある。カニも出てくればネズミやクモもいる。いろいろな仕掛けやトラップが用意された、そのステージ群を紹介しよう。今回は、とりあえず11面中6面だけだぞ。

はたしてスポットは、無事に仲間全員を助け出すことができるだろうか?

いざ出発!

SHELL SHOCK

SHELL SHOCK

最初のステージは浜辺だ。上空に飛んでいる風船をつたわって、仲間のもとへ行こう。

浜辺と言えばカニやヤドカリ。トンボも頭上を飛んでいる。1匹ずつていねいに倒して進もう。最初のステージからして広いぞ。

PIRE PRESSURE

港とヨットが舞台。ロープを登り降りしたり、飛び移ったりして進むのだ。

ロープ上にはケムシがいる。動きが遅いので、さっさと倒しておくべし。ウニの針と弾を撃ってくる貝には要注意だ。

OFF DA WALL

一転して建物の中、天井裏のステージへ。ネズミ取りのトラップに触れると痛いぞ。

ネズミがチーズを投げてくるわ、天井からクモは降りてくるわで気が抜けない。足元の画鋲や針金はダメージにつながるぞ。

WADING AROUND

プールに浮かぶ船や葉、上空のロケットを飛び移って行こう。タイミングが命のステージ。

プールにいるカエルは弾を吐いてくる。倒してから葉へ飛び移ろう。斜めに吊るされたロケットは滑るので、操作が難しいかも。

TOYING AROUND

オモチャの世界は入り組んでいる。矢印を目安に進もう。意外なところにクールがあるぞ。

ブリキや入れ歯(!)のオモチャが襲いかかってくる。敵が多く、マップも複雑。見ているだけでも十分楽しめるオカシサがあるぞ。

RADICAL RAILS

スポットが画面狭しと駆け回る高速ステージ。あまりの速さに目が追いつかないかも。

敵はまったく出てこない。ひたすら坂を駆け降りる。操作不能になりながらも、どれだけクールが集められるかが勝負。

ボーナスステージもある!

85%以上集めて行け

ノーマルモードで85%以上、ハードモードで100%分のクールを集めると、ステージクリア後にボーナスステージへ突入だ。制限時間以内に「VIRGIN」の各文字を集めるのが目的。すべてそろえばコンテニューが1回増えるぞ。集めたクール度によって1UPもねらえるのだ。

メーカーさんからひとこと

読者のみなさま、お待たせしました、ようやく「COOLSPOT」の発売です。可愛いキャラクターのスポットが大活躍。ほっておくといろいろなポーズをしてくれるからぜひ見てくださいね。でもタイムリミットがあるので気をつけて。「COOLSPOT」、よろしく!

魔天の創滅

飯島愛は置かれていない!(レンタル屋の主人より)

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●講談社総研
●発売中
●8,900円
●RPG
●8M+BB

のっけから不幸不幸のオンパレードざま〜す

プロローグ

お待たせしましたという感じの「魔天の創滅」もついに完成を迎えました。ちょっと、くどいかもしれないけど、プロローグからストーリーをご紹介。悪魔に連れさられようとしていた赤ん坊を男が助けたところから物語は始まる。

悪魔は赤ん坊を残して雷鳴に撃たれて消滅した。そして、1人の男が、それを見ていた。

ああ お父さん

主人公の名前は、入力可能で名づけることもできるが、放っておけばアルナスという名前でゲームを進められる。王の命令を受けて旅に出ていた父はボロボロになって帰宅。そして、アルナスに王に会いに行けと言い残し、こと切れてしまう。

突然、傷だらけの父親が帰ってきた。

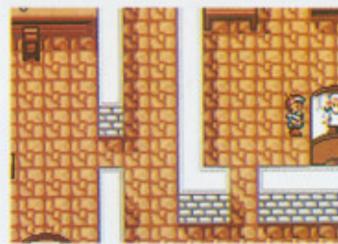
父親の遺言どうりに王のもとへ……。

薬草求めて三千里

父親の遺言どおりに王と対面したアルナスは、父親の仕事を引続きやりたいと嘆願する。そんなアルナスに王は、病の床に就いている王妃のために神秘の薬草を探してきてほしいと告げる。そして、アルナスの旅は始まった。

王に会ったアルナスは父親が世界の混乱の原因を調べていたことを知った。

ルリもハリも磨けば光るよ〜ん

神秘の薬草を手に入れたアルナス。だが、王妃のために、それを使うことはできなかった。旅を続けるアルナスがレミアの街で見たのは、盗賊に若い女性を連れさられ、無人に近い家並みだった。その中にはアルナスの幼なじみのリリスが。いざ、盗賊のアジトへ。

神秘の薬草を手にして王の元へ駆けつけたアルナス。しかし、王妃はすでに……。

最初のイベントも結構手ごわい。経験をある程度積んでから挑んだほうがイイかもね。

オオ〜、シーザス! 長老デッド。

これが盗賊のボスだ。一筋縄ではいかない。

やっとリリスを救出。リリスと共に旅をしろ!

リリスは兄と再会。2人は謎の毒で……。

なんだか敵キャラが強すぎかも

今回はバットやグリーンスネークなどのキャラ以外を紹介しよう。なかなか手ごわいので、ひたすら経験値を上げていくしかない。エルージ、スクルトンは情け容赦なく出てくるので用心してね。

エルージ	スクルトン	リガードアーマー
ドワーフ	ゴルド	ソルジャー

びっくりしゃっくりルンルンルンのシステムさ!

このゲームの魅力の1つにレンタルシステムがあげられる。まあ、レンタルビデオなんかと同じ感覚で借りちゃえばイイんじゃないかな。ただし、料金取り立ては、結構きびしいけど。

AI機能も搭載されている。使い方しだいでは重宝するかもしれないね。

きびしい〜。時が流れるのは早く、お金を稼ぐのは遅い。

メーカーさんからひとこと

ようやく完成→発売にこぎつけた「魔天の創滅」。初登場から数えるとそうとうの月日が経っていますが、待たせせただけのRPGになっていると思いますので、ぜひプレイしてみて開発スタッフのメッセージを受け取ってください。

第5回 1992年11月7日～1993年11月5日

4,316名の読者投票が選んだ メガドライブ・アカデミー賞受賞作品発表！

かつてない激戦を制し116本の頂点に立つ作品がここに決定！

この1年間に発売されたメガドライブ&MEGA-CDソフトの中から、BEメガ読者の投票によって、アカデミー賞受賞作品が決定した。今期は、「ほしいソフトが多くて、お金が足りない」という嬉しい悲鳴もあがっただけに、20タイトルの選択にはかなり苦労したことだろう。その厳しい審査を勝ち抜いた栄えある作品を、制作者のコメントとともに紹介しよう。

最優秀作品賞

'93年のメガドライブ市場は、各ジャンルにバランス良く傑作が登場し、成熟を感じさせた。これほど強豪ぞろいの中で頂点に立てる作品は、まさに真の最優秀作品だろう。

1位 シルフィード ゲームアーツ 1091票

メガドラ市場だけでなく、去年のゲーム市場全体に衝撃を与えた傑作。3つのCPUで同時に処理する技術力は、世界一ではなかろうか？

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

CD-ROMゲームであるにも関わらず、多数のユーザーの方々からの支持がいただけたことを非常に嬉しく思います。新しい切り口のゲームということで、熟成不足な面が多々あったかと思いますが、今後も本ゲームを育てていこうと考えておりますので、いろいろなご意見とともに、応援をよろしくお願いします。 （開発スタッフ）

2位 ぷよぷよ セガ 798票

今でもコンスタントに売れている秀作。MD普及に大きく貢献した。

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

「ぷよ」は僕にとって何もかもが初めてでした。思い起こせば、いろんな方々の顔が僕の脳裏をよぎります。そのみなさんにこの場を借りて、お礼を言いたいと思います。

（コンパイル　塚本雅信）

3位 ガンスター ヒーローズ セガ 605票

新進メーカー「トレジャー」の出世作。あらゆる意味で高い完成度。

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

たいへん〝有り難い〟賞をいただき、開発スタッフ一同、感謝しております。まだ事務所がなかった頃、新宿の喫茶店で、毎日のように企画を練っていたことを思い出すと、感慨（かんがい）もひとしおです。（トレジャー　イウチ）

順位	得票数	作品名
1	1091	シルフィード（ゲームアーツ）
2	798	ぷよぷよ（セガ）
3	605	ガンスター ヒーローズ（セガ）
4	498	シャイニング・フォースⅡ（セガ）
5	276	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2（セガ）
6	126	ストリートファイターⅡダッシュプラス（カプコン）
7	120	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌（セガ）
8	107	ゆみみみっくす（ゲームアーツ）
9	54	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD（セガ）
10	53	エコー・ザ・ドルフィン（セガ）

編チェック

1位から10位まで今回はおおむね予想どおりの結果だ。「ソニック2」と「ベア・ナックルⅡ」は、発売から1年たっていたが、健闘したと言えるだろう。

第5回メガドライブ・アカデミー賞受賞作品発表！

シューティング作品賞

今回も少数精鋭だったこのジャンル。ランキング結果を見ると、そのシブさにうなってしまうね。

1位 シルフィード

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

シューティングゲームとしては、古いスタイルの内容でしたが、多くの方の支持をいただけて「はっぴぃ〜」な気分です。今後もハードウエアの進歩を考慮に入れながら、新しい驚きと新しい面白さを兼ね備えた、新世代ゲームを制作していきたいと思います。

（ゲームアーツ　宮路　武）

2位

3位

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	2758	シルフィード	ゲームアーツ
2	272	サンダーホーク	ビクターエンタテインメント
3	184	慶応遊撃隊	ビクターエンタテインメント
4	146	エクスランザー	セガ
5	134	ナイトストライカー	タイトー
6	98	スラップファイト	テンゲン
7	82	リーサルエンフォーサーズ	コナミ
8	79	電忍アレスタ	コンパイル
9	41	F22インターセプター	EAビクター
10	25	バリ・アーム	ヒューマン

編チェック

「シルフィード」は圧倒的な支持を受けて予想どおり1位に。だが、上位にランキングされた作品は、どれもが他にない個性を持つものばかり。中でも「スラップファイト」のように、レトロながらもゲーム性で勝負する作品が良い位置につけているのも興味深い。

アクション作品賞

最近はすっかり市場の中心となってしまったジャンル。やはり話題作、傑作が集中しているぞ。

1位 ガンスター ヒーローズ

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

アクション作品賞？　なんてこったい／まあ、ちょうどタイミングが良かったんだろう。賞もいいが、リピートがかかって、店にならんでるんだから、まだ買ってないやつは、とっととソフト屋に行って買ってこい／　買え／　買えよ／買ってくれよおおう／　お願い。

（トレジャー　やいまん）

2位

2位

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	1498	ガンスター ヒーローズ	セガ
2	672	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ
2	672	ストリートファイターⅡダッシュプラス	カプコン
4	641	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	セガ
5	165	エコー・ザ・ドルフィン	セガ
6	132	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ
7	79	餓狼伝説	セガ
8	66	ファイナルファイトCD	セガ
9	52	ザ・スーパー忍Ⅱ	セガ
10	8	ロケットナイト アドベンチャーズ	コナミ

編チェック

なんと「ソニック2」と「ストⅡプラス」が同点2位という、熱い戦いとなったACT部門。すでにⅢが予定に上がっている「ベア・ナックルⅡ」も、僅差で4位というからすごい。でも初期出荷が少ないというハンデがありながらも、1位をもぎ取った「ガンヒー」はさすが。

RPG作品賞

ノミネート作品がわずか6本ということで、各作品の票の格差が激しく出てしまった。うーむ。

1位 シャイニング・フォースⅡ

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

シャイニング・フォースシリーズが2年連続で授賞することができました。RPGのシステムとしてフォースが皆さんに指示された結果と、スタッフ一同喜んでいます。これからも、さらに面白いゲームを作るためにがんばりたいと思います。ありがとうございました。

（S・FⅡスタッフ）

2位

3位

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	2830	シャイニング・フォースⅡ	セガ
2	449	聖魔伝説3×3EYES	セガ
3	317	幻影都市―ILLUSION CITY―	マイクロキャビン
4	212	ガントレット	テンゲン
5	28	Vay〜流星の鎧〜	シムス
6	17	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	ウルフ・チーム

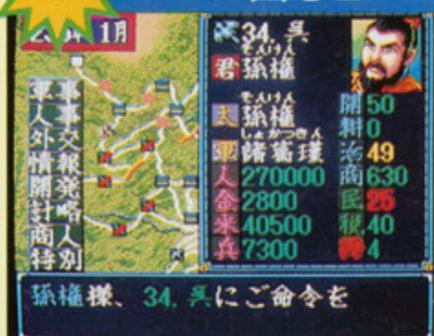
1年前の「'93年はRPGの大作をたくさん発売する予定です」というセガの宣言は残念ながら実現されず、サードパーティーからの援護もわずか。結果として、残念ながらこのランキング表だけは、6位までしかないものになってしまった（その中の4本はMEGA-CDの作品）。

編チェック

いまだにRPGの少なさに泣かされているMD市場。今回もこの部門は作品の売れ行き＝得票数になったようだ。「今年はS・FⅡ以外のRPGは買っていない」というコメントが多く見受けられたことからも競争なきジャンルか？　'94年こそはどうにかしてほしいね。

シミュレーション作品賞

最近は光栄以外の作品が少ないようだが、地道に発表され続けているSLG。今回の結果は？

1位 三國志Ⅲ

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

このたび名誉ある賞をいただき、全国のメガドライブを愛する皆様、どうもありがとうございます。これからも、激しく感情移入できる良質なSLGや、またこれまでの技術を生かした新しいタイプのゲームを開発していきますので、どうぞご声援ください。

（広報　高津）

2位

3位

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	869	三國志Ⅲ	光栄
2	759	メガシュヴァルツシルト	セガ
3	228	ウイニングポスト	光栄
4	186	メガロマニア	CRI
5	117	三國志Ⅲ《MEGA-CD版》	光栄
6	107	信長の野望・全国版	光栄
7	105	ランパート	テンゲン
8	94	シムアース	セガ
9	83	太閤立志伝	光栄
10	30	騎士伝説	講談社総研

編チェック

この部門は発売本数が多かった光栄が強かったようだ。特に待ちに待ったMD初の競馬ゲーム「ウイニングポスト」の追い込みはすごかった。その他、海外ものでは「メガロマニア」、妙にハマる「ランパート」、国内ものでは「メガシュヴァ」が健闘。それにしても歴史ものは強い。

第5回メガドライブ・アカデミー賞受賞作品発表!

スポーツ作品賞

スポーツとレースゲームを併せて、今回から新設。セガのスポンサード効果はあったか?

1位 Jリーグプロストライカー

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

どうもありがとうございます。これからも究極のスポーツゲームを目指して、日日精進していきますので応援よろしくお願いします。調整と、最新データを加えた「Jリーグ プロストライカー 完全版」もよろしく/ マルチタップ付きでお買い得だよ//

(開発スタッフ)

2位

3位

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	1640	Jリーグプロストライカー	セガ
2	144	江川卓のスーパーリーグCD	セガ
3	119	ロードブラスターFX	ウルフ・チーム
4	103	ボールジャックス	ナムコ
5	52	ペブルビーチの波濤	セガ
6	38	Jリーグチャンピオンサッカー	小学館プロ/ゲームアーツ
7	26	ジャガーXJ220	ビクターエンタテインメント
8	15	プロフットボール	EAビクター
9	14	PGAツアーゴルフII	EAビクター
10	13	ああ播磨灘	セガ

編チェック

レースの本数が少なかったこともあって、「プロストライカー」がほとんど独占。スポーツものには定評のあるEAの作品も、発売本数の多さで票が分かれたために上位に入れなかったようだ。でも来年はかなりの激戦が予想される。ところで10位の作品は本当にスポーツなの?

その他のジャンル作品賞

パズルやアドベンチャーなど、これまでの部門以外のすべての作品を受け止めるのがここだ。

1位 ぷよぷよ

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

こんなに多くのユーザーの方に愛していただいて、とても嬉しいです。私はぷよを〝戦略アクションゲーム〞と呼び、ゲーム史上初のスタンダードになりうるものと信じます。そしてこのシステムを継承した様々なゲームを作り続けていくことで皆様に恩返ししたいと思います。

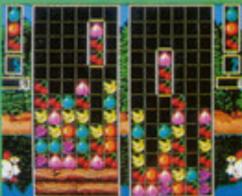
(コンパイル社長 仁井谷正充)

2位

3位

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	2412	ぷよぷよ	セガ
2	730	ゆみみみっくす	ゲームアーツ
3	533	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ
4	187	スイッチ	セガ
5	69	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	セガ
6	57	パーティークイズMEGA Q	セガ
7	41	コラムスIII 対決/コラムスワールド	セガ
8	27	カプコンのクイズ殿様の野望	シムス
9	26	サイキックディテクティヴシリーズVOL.3 AYA	データウエスト
10	24	モンキー・アイランド	ビクターエンタテインメント

編チェック

売れ続けている「ぷよ」は、これをきっかけにメガドラユーザーになった人も多いだけに圧倒的な差で1位に。2位の「ゆみみ」も新規開拓にはだいぶ貢献してくれた。目立たないけど、多人数対戦が盛り上がる「コラムスIII」や、意欲作の「スイッチ」など、粒はなかなか揃っていた。

移植作品賞

やはりパソコンよりもアーケード移植のほうが多いメガドライブ。結果にも反映されているぞ。

1位 ストリートファイターII ダッシュプラス

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

移植賞、ありがとうございます。発売時期の変更等、ユーザーの皆様をハラハラさせたにも関わらず、ご支持をいただき感謝しています。今後も「これぞメガドライブならでは」と言っていただけるような作品を開発していきたいと思います。ご期待ください。

(カプコン広報 Ya/魔王)

2位

3位

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	1321	ストリートファイターIIダッシュプラス	カプコン
2	627	ぷよぷよ	セガ
3	430	ファイナルファイトCD	セガ
4	385	ガントレット	テンゲン
5	212	餓狼伝説	セガ
6	200	ナイトストライカー	タイトー
7	121	リーサルエンフォーサーズ	コナミ
8	98	ニンジャウォーリアーズ	タイトー
9	87	シルフィード	ゲームアーツ
10	83	スラップファイト	テンゲン

編チェック

メガドラユーザーの悲願だっただけに「ストIIダッシュプラス」の圧勝は当然か。今後は「ぷよ」や「リーサル」のように、旬の間に移植されることを期待したい。でもタイトーやテンゲンの気合いの入った名作移植もうれしい。「マーブルマッドネス」は、惜しくも選外の12位だった。

サードパーティー作品賞

これはセガ以外のメーカーの作品で、どれが最優良かを決定する部門だ。今年の結果は?

1位 シルフィード

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

前回に引き続き、2年連続で「最優秀サードパーティー賞」の授賞ができたことをたいへん光栄に思います。みなさんの期待に応え、今後も本賞の授賞ができるような作品を作っていくよう努力しますので、引き続きゲームアーツの作品をよろしくお願いします。

(ゲームアーツ一同)

2位

3位

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	1934	シルフィード	ゲームアーツ
2	719	ストリートファイターIIダッシュプラス	カプコン
3	238	ゆみみみっくす	ゲームアーツ
4	161	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ
5	129	ガントレット	テンゲン
6	76	サンダーホーク	ビクターエンタテインメント
7	55	ロケットナイト アドベンチャーズ	コナミ
8	46	リーサルエンフォーサーズ	コナミ
9	43	幻影都市―ILLUSION CITY―	マイクロキャビン
10	40	ナイトストライカー	タイトー

編チェック

前回の「LUNAR」に引き続き、今回もゲームアーツが「シルフィード」で1位を獲得/ さらに3位と4位にも入賞させているあたりは、風格さえ感じさせるね。「ストII」は、これからのカプコンに対するユーザーの期待も含まれているようだね。コナミはもっとがんばれ/

最優秀音楽賞

良質な作品にこそ良質な音楽が宿る／　ということで聴く者を感動させた作品はどれかな？

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	945	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ
2	438	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	セガ
3	409	シルフィード	ゲームアーツ
4	278	ガンスター ヒーローズ	セガ
5	238	シャイニング・フォースⅡ	セガ
6	159	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ
7	146	ぷよぷよ	セガ
8	132	ナイトストライカー	タイトー
9	122	電忍アレスタ	コンパイル
10	95	ニンジャウォーリアーズ	タイトー

1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

CDの生音とサンプリングの効果音で、ROM版とは異なる魅力がある音楽だ。OPの歌もいいぞ。

2位 ベア・ナックルⅡ

やはり古代祐三サウンドは根強い人気。前作と聴きくらべてみるのも面白いね。Ⅲも担当するぞ！

3位 シルフィード

ゲーム人気も入賞の要因だ。音楽CDも発売されているので、興味のある人は聴いてみよう。

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

ありがとうございます。担当者一同、ひときわ思い入れが強い作品ですので、今回の評価は嬉しいばかりです。制作中、多大なご協力をいただきましたレコーディングスタッフの皆さんにも感謝!! 感謝!!

（セガ　サウンドチーム）

編チェック

和風ハウスサウンドの「電忍アレスタ」は、そのまま音楽CDとして利用するのも一興。アレンジバージョンが聴けるタイトーの2作品も、アーケード版のファンにとっては粋なはからいだ。ROMの作品では「ガンヒー」の独特な音色や、「ソニック2」の良い意味でゲームっぽくないBGMがなかなか。

最優秀グラフィック賞

色の少なさはMD永遠の弱点だが、色彩センスのあるメーカーがわかるのがこの部門の面白さ。

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	1358	シルフィード	ゲームアーツ
2	759	エコー・ザ・ドルフィン	セガ
3	332	ガンスター ヒーローズ	セガ
4	306	エクスランザー	セガ
5	211	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ
6	183	ゆみみみっくす	ゲームアーツ
7	125	シャイニング・フォースⅡ	セガ
8	118	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ
9	106	アイラブミッキー&ドナルド	セガ
10	61	ストリートファイターⅡダッシュプラス	カプコン

1位 シルフィード

ポリゴン枚数の多さもさることながら、デモなどのカメラワークも抜群にうまかった。

2位 エコー・ザ・ドルフィン

海の青さを見事に表現した超美麗グラフィック。無敵モードを使ってただ眺めるのもオツなもんだ。

3位 ガンスター ヒーローズ

センスの良さに加えて、全体的に明るいイメージで統一されたグラフィックが魅力的だ。

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

動いている映像は良いが止めてみるとセコイ、というポリゴン映像の定説を打ち破るべく、「雑誌で見ても常にビューテホーな映像を創ってやる／」とスタッフ一同、気合いと手間と時間を惜しまず制作しました。

（開発スタッフ）

編チェック

シャドー機能で128色表示をした「エクスランザー」に、作画レベルの高さとカット数の膨大さで群を抜いている「ゆみみみっくす」など、ゲーム人気だけではなく実力で入賞した秀作がそろったようだ。しかし、ある意味では芸術的とさえ言える「スイッチ」が14位に終わったのは意外な気もするかな？

最優秀シナリオ賞

ゲーム中の世界観やストーリーで、今年は特に秀でたものや感動したものはあったかな？

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	1028	シャイニング・フォースⅡ	セガ
2	452	ゆみみみっくす	ゲームアーツ
3	386	幻影都市―ILLUSION CITY―	マイクロキャビン
4	213	聖魔伝説3×3EYES	セガ
5	201	エコー・ザ・ドルフィン	セガ
6	158	シルフィード	ゲームアーツ
7	131	ガンスター ヒーローズ	セガ
8	106	メガシュヴァルツシルト	セガ
9	96	ぷよぷよ	セガ
10	37	モンキー・アイランド	ビクターエンタテインメント

1位 シャイニング・フォースⅡ

例年どおり、やはりこの部門はRPGが強いようだ。発売されたばかりでインパクトも強かったしね。

2位 ゆみみみっくす

この作品から竹本泉ワールドにハマって本を買いあさった人も多いとか。90分の内容はダテじゃない。

3位 幻影都市

画面がカクカクするなんて言われるけど、細部に渡る設定と世界観は、好みが合えばナイスだよ。

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

今回のⅡのシナリオは、エンターテイメントに徹して書き下ろしましたし、「理屈なく楽しめて、イベントの嵐」という大作RPGを意識した作品を、と制作してきました。その甲斐あってか？　こうして賞をいただけて、嬉しいとともにホッとしています。（ソニック　高橋宏之）

編チェック

これは依然としてRPGやアドベンチャーが主流を占める部門だが、最近は「エコー」のように個性的な内容なら入賞することも可能なようだ。怒濤のごとくデモが流れる「ぎゅわん自己2」や、エンターテイメント性の強い「モンキー・アイランド」も、余裕があったらチェックしてほしいぞ。

最優秀アイデア賞

これは斬新な演出、ビックリするような仕掛け、その他もろもろのアイデアを競う部門だ。

1位 ガンスター ヒーローズ

武器合体システムや、各ステージの仕掛け、敵の凝った動きなどなど、文字どおりアイデア満載。

2位 シルフィード

他の追随を許さないポリゴン枚数を使うという着想と、それを実現した執念がすごいね。

3位 スイッチ

1000以上のギャグやシチュエーションと、これもまさしく全編アイデアの塊。見るほうも大変だ。

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	681	ガンスター ヒーローズ	セガ
2	495	シルフィード	ゲームアーツ
3	399	スイッチ	セガ
4	359	エコー・ザ・ドルフィン	セガ
5	203	ぷよぷよ	セガ
6	173	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ
7	127	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	セガ
8	118	ゆみみみっくす	ゲームアーツ
9	95	パーティークイズMEGA Q	セガ
10	82	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

嬉しくって僕、失禁しちゃったよ／ それも3回／ その時、夫の波男は妻の波江の持つコントロールパッドをわしづかみにし吠えた。「これがほしかったんだろう／ ええっ／」あっ僕の目の前に山下清が。ぶって／ ぶって／ 清さんぶって／ ではまた来年。(トレジャー 波)

編チェック

ランキングがややゲーム人気に左右されてしまった感があるが、イルカが主人公という「エコー」や、仕掛けの増えた「ソニック」シリーズなど、評価されるべきものはちゃんと入ったようだ。終了後にカラーバーが出たり、ランダムでニュース速報が入るという、いかにもTVっぽい「MEGA Q」も注目。

最優秀技術賞

これも今回から新設された部門。プログラムや調整などの技術が秀でている作品が選ばれる。

1位 シルフィード

まさにこの部門の一位にふさわしい技術力。ソフトを持っていないのに投票した人もいたほど。

2位 ガンスター ヒーローズ

多関節キャラにばかり目が行きがちだが、ゲームとしての調整も秀逸で、アーケードゲームなみだ。

3位 エクスランザー

各ステージ開始前のワイヤーフレームなど、見せ場の多い作品。細部の作りも凝っているぞ。

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	2579	シルフィード	ゲームアーツ
2	480	ガンスター ヒーローズ	セガ
3	103	エクスランザー	セガ
4	52	サンダーホーク	ビクターエンタテインメント
5	51	エコー・ザ・ドルフィン	セガ
6	43	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ
7	41	ゆみみみっくす	ゲームアーツ
8	40	ガントレット	テンゲン
9	29	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ
10	28	スイッチ	セガ

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

1年以上の開発期間は苦しみよりも、楽しいことのほうが多かった「シルフィード」ですが、やりたいことはまだまだたくさんありました。それは今後のゲームに盛り込んでいけたらなと思っています。応援してくれたみなさん、どうもありがとうございました。 (開発スタッフ)

編チェック

3個のCPUを使い切った「シルフィード」がやはりトップだったが、ガンヒーや、スプライト表示枚数とパレットを増加させた「ガントレット」など、5年目を迎えたハードを、ソフト側でカバーする技術も数多く見られた。CDでは、拡大・縮少機能をフルに使った「サンダーホーク」が注目株だろう。

最優秀パッケージ・アート賞

パッケージはソフトの第一の顔だからこそ、内容に負けないデザインにしてほしいものだね。

1位 エコー・ザ・ドルフィン

海の青いイメージを芸術的に表現。同じデザインの店頭用ポスターは部屋に飾りたくなったほど。

2位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

前作みたいに洒落たセンスがナイス。新キャラクターのテイルスも一役買ったみたいだ。

3位 ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

こちらはメタルソニックとの一騎討ち。透明なケースを利用したデザインは、実際に見てほしい。

4位 シルフィード

デザインはシンプルだが、ゲーム人気も手伝って入賞。末弥純のファンだからという投票も多かった。

5位 ガンスター ヒーローズ

ゲームに劣らぬカッコ良さにロゴが映える。登場人物が全員集合しているのも豪快だ。

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	533	エコー・ザ・ドルフィン	セガ
2	426	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ
3	359	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ
4	345	シルフィード	ゲームアーツ
5	336	ガンスター ヒーローズ	セガ
6	253	シャイニング・フォースII	セガ
7	174	ぷよぷよ	セガ
8	171	聖魔伝説3×3 EYES	セガ
9	158	ゆみみみっくす	ゲームアーツ
10	126	ストリートファイターIIダッシュプラス	カプコン

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

ありがとうございます。コンセプトである海の透明感と広さ、そして夏の暑さとは対照的なさわやかさが、ユーザーの皆様に伝われば幸いです。 (セガ デザイン設計室一同)

編チェック

もはや駄作をパッケージでごまかして売るという時代は去った。しかし「マクドナルド」のように、内容は良いのにパッケージがナニというケースはもっと困る。デザインを担当したセガにはもう少し気を使ってほしいものだね。「スイッチ」のように、遊び心のあるパッケージや説明書は大歓迎だけど。

第5回メガドライブ・アカデミー賞受賞作品発表!

最優秀男優賞

いつも女優賞と比較すると投票数が少ないけど、そのぶん読者の選択眼が厳しいのだ。

1位 ソニック

やはりセガの顔であるソニックが一位に。弟分のテイルスと仲良く上位入賞だ。

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

いつもソニックを応援してくれてありがとう。去年はセガの全機種で活躍したソニックだけど、この春は「ソニック3」で大活躍の予定だ。「3」のヒットで、来年のアカデミー男優賞もソニックが連覇するぜ! 今年もよろしく!!(広報 竹崎)

2位 ボウイ

3位 テイルス

順位	得票数	キャラクター名	作品名
1	466	ソニック	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
2	264	ボウイ	シャイニング・フォースII
3	200	テイルス	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
4	176	藤井八雲	聖魔伝説3×3EYES
5	162	ソニック	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
6	141	リュウ	ストリートファイターIIダッシュプラス
7	132	エコー	エコー・ザ・ドルフィン
8	131	グリーン	ガンスター ヒーローズ
9	107	カーバンクル	ぷよぷよ
10	104	ブルー	ガンスター ヒーローズ

編チェック

どちらも同じキャラなのだが、「ソニック2」と「ソニックCD」の両方で入賞したソニックはさすが。4位以下ではイルカのエコー、「ガンヒー」のグリーン、ブルーがいい位置につけている(レッドは?)。CMにまで出たのに、スパークスターは15位……がんばれ!

最優秀女優賞

読者の趣味が色濃く反映されるのがこの部門? 今回はいつもと傾向が違うような……。

1位 アルル・ナジャ

説明書ではムチャクチャ言われているアルル。一位になって「か、勝ったわ」て感じ?

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

アルルというキャラクターとは、魔導物語以来4年近くの付き合いになるので、今回の授賞はとても嬉しいです。これからもアルルやその他のキャラクター共々、よろしくお願いします。

(コンパイル 小椎尾幸枝)

2位 吉沢弓美

3位 パイ

順位	得票数	キャラクター名	作品名
1	880	アルル・ナジャ	ぷよぷよ
2	654	吉沢弓美	ゆみみみっくす
3	361	パイ	聖魔伝説3×3EYES
4	323	春麗	ストリートファイターIIダッシュプラス
5	241	ブレイズ	ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌
6	220	イエロー	ガンスター ヒーローズ
7	133	サラ	シャイニング・フォースII
8	116	蘭未	慶応遊撃隊
9	80	レイカ	タイムギャル
10	76	桜崎桜子	ゆみみみっくす

編チェック

「ぷよぷよ」の勢いのアルル、竹本泉パワーの弓美。そして3位のパイは、原作人気か林原めぐみ人気か、もしくはその両方なのか。ともあれ、いずれも納得の順位に収まったか? ちなみに前作では2位だったアネットは今回12位。時の流れは無情……?

最優秀エネミー賞

時には主役をも喰ってしまうほどイカすヤツもいるのがこの部門。ホラホラ、今回も……。

1位 スマッシュ大作大佐

あの手この手でちょくちょく出てくる姿がいじらしい中年男。なぜか憎めなかったりする。

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

ポポイのポイで作ったヤツが、こんな栄誉ある賞をいただいてしまうと、喜ぶ前に罪悪感ひしひしですね……などと言いつつも口元がニヤリとしてしまう(笑)。理由はなんであれ、こんなキ◎ガイキャラへの投票を感謝!(トレジャー はん)

2位 セブンフォース

3位 Dr.エッグマン

順位	得票数	キャラクター名	作品名
1	279	スマッシュ大作大佐	ガンスター ヒーローズ
2	199	セブンフォース	ガンスター ヒーローズ
3	172	Dr.エッグマン	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
4	160	オッドアイ	シャイニング・フォースII
5	159	スケルトン-T	ぷよぷよ
6	157	サタン	ぷよぷよ
7	155	グレイゾンシステム	シルフィード
8	151	ザコ	ガンスター ヒーローズ
9	146	メタルソニック	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
10	122	ぷよ	ぷよぷよ

編チェック

なんと今回は「ガンヒー」のキャラで1、2位独占! メロンパンなどの中ボスもわりと票を集めていたぞ。「ぷよぷよ」系は票が分散して、期待のすけとうだらは惜しくも11位に。21位の穴開けネズミは編集部でもウケてました。

最優秀アイテム賞

本当に役立つものからバカバカしいものまで、ゲーム中のインパクトが命の部門だ。

1位 ピヨピヨサンダル

ある場所で手に入る隠しアイテム。歩くたびにピーピー鳴るだけなんだけど、ほしいよね。

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

ありがとうございます。倍率が一番高いこの部門で賞をいただけて光栄です。これからも皆様に愛されるアイテムを作り出せるようがんばります。ところでサンダルのマークに気づいた人はどのくらいいたのでしょうか? (ソニック 新倉)

2位 カーバンクル

3位 おじゃまぷよ

順位	得票数	アイテム名	作品名
1	313	ピヨピヨサンダル	シャイニング・フォースII
2	198	カーバンクル	ぷよぷよ
3	93	おじゃまぷよ	ぷよぷよ
4	87	ホワイトGG	聖魔伝説3×3EYES
5	81	ムラサメ	シャイニング・フォースII
6	80	同梱銃	リーサルエンフォーサーズ
7	76	ミスリル銀	シャイニング・フォースII
8	65	死ね死ねファイヤー	ガンスター ヒーローズ
9	54	カオスエメラルド	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
10	52	スイッチ	スイッチ

編チェック

他と違ってウケをとれるこの部門。選外では「エコー」の小魚、「電忍アレスタ」のプリンがナイス。また、「パワーモンガー」の羊と「ドラえもん」の文具セット(これや同梱銃はアイテムなのか?)にも笑わせてもらいました。

センセーショナルトピックス賞

明るい話題からブラックな話題まで、長いようで短い1年の間にはいろいろなことがありました。'93年で最も印象深かった事柄は何だったのかな？

1位 セガ次世代マシンを発表

噂の域を脱して正式発表された次世代機。あらゆる意味で波紋を投げかけた。

●受賞トピックス関係者の言葉

1年いろいろあった中では、この話題が最もセンセーショナルだったよね。来年の今ごろは次世代機も発売されているわけだけど、既存機種共々セガを応援してくださいね。(竹崎)

2位 カプコンがメガドライブに参入

いきなり「ストⅡ」での参入にユーザーは歓喜。次の作品はまだかな？

●受賞トピックス関係者の言葉

あまりの反響で、期待の大きさに感謝するとともに、強烈なプレッシャーを感じています。今後も〝ニュースメーカー〟であり続けたいと思いますので、応援してください。(広報 Ya.／魔王)

3位 メガドライブがマイナーチェンジ

価格も大きさもコンパクトになった両本体。CMもガンガン流れた。

●受賞トピックス関係者の言葉

次世代機の話もいいけど、MDがお求めやすく、しかもソフトが充実したことは、去年の一番の話題じゃないかな。お買い得だし、もっと広めたいですよね。(竹崎)

順位	得票数	トピックス名
1	441	セガの次世代機発表
2	280	カプコンのメガドライブ参入
3	68	メガドライブ2とMEGA-CD2の発売
4	22	クライマックスがSFCのタイトルを制作
5	19	レーザーアクティブ発売
6	16	ストⅡダッシュの発売延期
7	13	バーチャレーシングの移植決定
8	11	ホット・ビィの倒産
9	9	メガドライブにコードレスパッドが登場
10	7	セガ・ヨーロッパがF1をスポンサード

編チェック

本体のマイナーチェンジ、カプコンやテクモの参入、トレジャー発動、V.R.の移植決定などで、充実の5年目を迎えたメガドライブを、〝次世代機〟や〝メーカーの倒産〟という、最近のゲーム業界が直面している問題が待ちかまえている——といった状況がランキングに表われているんじゃないかな。

その他小数意見を上げてみると、ゲーム図書館閉鎖、ぷよの全機種対応化、リップPC移植、「ダークウィザード」発売、SOAがNOAのシェアを抜く、「パワードリフト」未だ出ず、RIOTとウルフ・チームのタイトル激減、光栄が低価格ソフトを発売、マイケル提訴される、「プロストライカー」回収事件、「蓬莱学園」開発中止、トレヂャーまん連載開始、ストⅡ黒帯事件、ジョイジョイテレフォン復活、てんかん過剰報道。そして、MD専門誌の創・休刊、ソダン20連勝、BEメガ値上がり、BEメガ麻雀ページ事件などなど……センセーショナルな話題の尽きない〝激動〟の1年でした。

バ◎ゲー大賞

バ◎ゲーとは、世界観やキャラなどが程よくバカげたイカす作品。特別部門だけど結果は？

1位 スイッチ

海外作品の独壇場かと思いきや、日本にも強力な作品が！ 膨大なゲロネタ、ケント・フリックの人間擬音などなど、どこを切ってもバ◎な要素が山盛りだ。

●受賞作品制作スタッフ喜びの言葉

喰(たべ)さんをはじめ、このゲームに関わった誰もが待ちわびていた賞賛だ。「今こそ〝バ◎〟の時代が来た」と言おう。理屈抜きですべてを受け入れることのできる選ばれた人の時代が……(SWITCH開発者)

2位 ああ播磨灘

3位 ジェームスボンドⅡ

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	839	スイッチ	セガ
2	547	ああ播磨灘	セガ
3	239	ジェームスボンドⅡ コードネーム・ロボコッド	EAビクター
4	122	ゾウ!ゾウ!ゾウ! レスキュー大作戦	EAビクター
5	107	タズ マニア	セガ
6	106	ぷよぷよ	セガ
7	93	邪神ドラクソス	EAビクター
8	80	慶応遊撃隊	ビクターエンタテインメント
9	68	ミュータントリーグ・フットボール	EAビクター
10	66	パーティークイズMEGA Q	セガ

編チェック

今後定着するのだろうか？

バ◎ゲーはまだ完全に定着していないのか、クソゲーと間違えて投票した人が多かったようだ。どれとは言わないが「買った翌日に中古屋へ叩き売った」とか「こんなの相撲ではない」、「名前のとおりクソ」など、感情的なコメントが多く見受けられた。もちろんちゃんとしたバ◎ゲー（変な表現だな）も入賞しているが、'94年はバ◎ゲーという概念が定着するだろうか？

敵キャラやサンプリングがバ◎っぽい慶応遊撃隊。良いB級作品だ。

ロード・ラッシュはⅠとⅡに分散していなければ入賞できたのに。

投票ありがとう！ 来年もよろしくね

コメント欄に感想をたくさん書き込んで、投票してくれたみんな、ありがとう。第6回の審査は始まっている。たくさんのソフトをプレイして、来年もぜひ参加してほしい。

プレゼント当選者発表

●MEGA-CD2(5名)

北海道・桜井香織、広島県・村長武志、東京都・大野亮一郎
神奈川県・児島勇太郎、埼玉県・金井寛子

●お好みメガドライブ(MEGA-CD)ソフト(20名)

福島県・後藤敦夫、熊本県・清田亨、青森県・中川浩二、東京都・三上政敏、富山県・田村直樹、愛媛県・井上有里、兵庫県・本間壌治、奈良県・森田芳恵、千葉県・菅谷幹雄、福岡県・氷室あゆみ、滋賀県・澤田芳樹、大阪府・西塚真、福井県・吉村宏明、東京都・桜井崇、秋田県・佐藤小由紀、長野県・宮内恵子、埼玉県・谷山孝一郎、石川県・新堂栄太郎、兵庫県・三澤祐司、広島県・根本明宏

●BEメガ特製テレカ(50名)

東京都・藤田光治、千葉県・高橋賢一、兵庫県・中西由紀子、京都府・松井剛、埼玉県・東聡樹、山梨県・杉江厚、千葉県・阿部公俊、東京都・小池雄介、京都府・田口保隆、長崎県・木村淳、福岡県・松居佐地子、神奈川県・一寸木義光、愛媛県・小野裕樹、兵庫県・松岡圭介、北海道・山根誠太郎、東京都・神宮司雄大、兵庫県・林将也、埼玉県・渡辺啓、東京都・神原淳、秋田県・木村誠孝、新潟県・柄沢明子、東京都・荒井宏興、埼玉県・津野田和江、山口県・米岡馨、三重県・山本いおり、北海道・沖田知明、広島県・田中彰一、神奈川県・千葉貴史、山口県・石田陽三、新潟県・加藤智之、山形県・本間剛、愛媛県・水沼和博、栃木県・菊池正人、愛知県・大澤貴裕、滋賀県・久保田善文、埼玉県・宮本浩三、大阪府・上田英之、愛知県・庄司政史、島根県・松浦広子、奈良県・西本憲明、北海道・脇坂祐介、愛知県・塩賀勝利、新潟県・石川秀、京都府・稲本周作、福井県・佐々木望、北海道・市川篤志、茨城県・藤田功、千葉県・古野健、静岡県・夏目岳彦、神奈川県・吉田儀人

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足先に紹介します

マイクロコズム

内科というより外科ですな

ビクターエンタテインメント／2月25日発売／8,800円／SHT

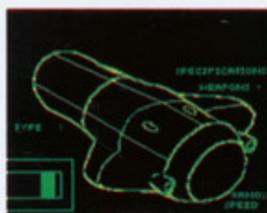
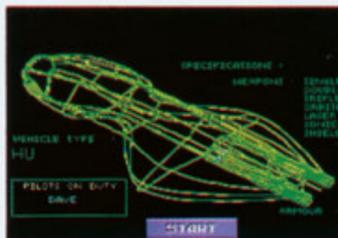
完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

キミ達はウネウネ、ギトギトは好きか？　興味があってもなかなか見ることのできない、体内探検をコレで満喫できるぞ！

自機にもいろいろありまして……

体内におけるナノスペースと、そのリアリズムを追求した「マイクロコズム」。今回は、前回に続きステージ2以降を紹介していくぞ。

このゲームではステージによって自機が3種類登場する。最初の探査艇のような自機は、攻撃性能は比較的低く、次に乗り換えるペン先のような自機は強行追撃艇で、スピードも武器も強力で豊富だ。最後は宇宙服に身を包み、大型艇では侵入不可能な場所へ潜入する。多少武器が違うのでそのへんも解説するぞ。

探査艇ポッド。最初に君が乗っている機体だ。視界が広く乗りごこちは良さそう。

強行追撃艇ハンターキラー。通称カブラフロント。

機外活動強化服エバスーツ。これは、後半のミッションで使用する。制動性は他の機体よりやや劣る。

血管内を進むポッド。最初はまだまだお遊び程度の攻撃だ。先へ行けば行くほど攻撃は激しくなる。中枢のグレイMまでは、まだ遠い。

ゲーム中では、このようなデモビジュアルが惜しげもなく登場する。すべてが滑らか。すべてが高レベル。

ポッドのさまざまな武器を使いまくりましょう！

シングル SINGLE

通常装備されている武器で、前方に発射され、弾数が減らない。連射が効くのでいくらでも発射できるのが強みだが、攻撃範囲がせまい。最初はこれのみで進むことになる。

ダブル DOUBLE

通常装備のシングル砲の双発タイプ。攻撃範囲は広がるが、連射性能は若干落ちる。また、弾数制限があるため、撃ちまくることができない。敵が多い時に使うべき武器だ。

トリプル TRIPLE

通常装備タイプ最強を誇るトリプル砲である。3発並行して発射されて威力が上がったぶん、ダブル砲より連射性能が落ちる。これはペン型追撃艇ハンターキラーのみの装備。

オービター ORBITER

自機の周囲を円軌道回転し、シングル砲を発射するオプションが装備される。一定時間で消滅してしまうが、他の武器と併用できるので攻撃範囲、威力ともに効果は絶大。

ミサイル MISSIEL

単発で敵を追尾するミサイルを発射する。追尾能力は低いが、当たれば相当の威力がある。しかし、補充される弾数が比較的少ないので、連発するのは無謀だ。対ボス用だろう。

レーザー LASER

棒状に発射されるレーザー。単発で補充弾数が少ないが、かなりの効果が期待できる武器。しかし、ミサイル同様補充されにくいので、使う場面も限られてくるだろう。

ソニック SONIC

円状に実態化する高周波砲。当たった物体に超微動の振動を起こして物体接合部分から破壊する。単発で補充弾数が極めて少ないが、最高の威力。ハンターキラーのみの装備。

スペシャル SPECIAL

ポッドとエバスーツ時は周辺の敵を一掃するスマートボムとなる。ハンターキラーの時は機体を防護するバリアに変わる。どの自機でも初期装備で2発分補充されている。

ACT1 ポッド・ベイの内部へ侵入するのだ!!

静脈注射で体内に入ってボスを倒すと、通路が巨大な空間となり、そこに宙に浮かぶ球体のポッド・ベイが現れる。これは事前に埋め込まれた味方の基地のようなもので、ここから次のミッションへと展開する。次は、敵のナノマシンが体内の急所にカミカゼアタックをしようとしているので、これを追撃するのだ。追撃艇ハンターキラーに乗り換えだ。内部を移動するビジュアルは、必見モノだぞ。

ポッドベイ内部。主人公の視点で移動する。なめらかに移動していくぞ。ポッドベイ内は無人だ。

シューターで移動し、別のセクションへ。ここでハンターキラーに乗り換えだ。

装備されている武器が一部違うが、すべて強力な武器だ。敵を倒し、アイテムを取って充実させよう。バリアがスペシャルだ。

自機を乗りかえてGO!

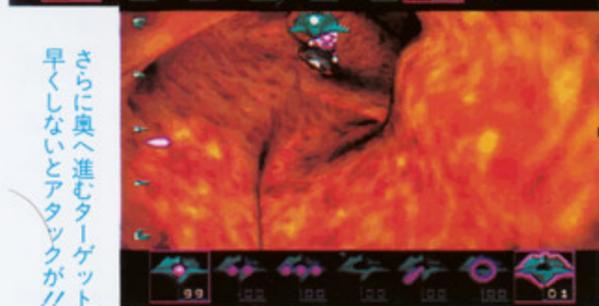
ハンターキラーは、攻撃を主体とした強力な機体だ。操作などは、ポッドと同じだぞ。

ACT2 チェイス!!ヤツを追え!!

追撃目標は、シングル砲1発で破壊できるシロモノではない。ボスの時のように、左にダメージメーターがあるのだ。追撃をジャマするザコ敵を破壊しつつ、ターゲットを狙うのはかなり難しい。しかし、やらなければ、体の持ち主であるサイバーテックの社長が死んでしまう。ターゲットに追いつくシーンが何度かあるので、そのチャンスを逃すな!

ターゲットを補足。これより追撃態勢に移るぞ。

スピードはやや自機の方が上だ。接近した時に撃て!

途中で他の敵が妨害をしてくる。かなり厳しい状況だ。

さらに奥へ進むターゲット。早くしないとアタックが!!

撃墜成功

間一髪でターゲットを撃破。破壊確認後、ポッドベイへ帰還。なんとか社長の命は保たれた。

撃墜失敗

ターゲット撃破に失敗。ターゲットはウィークポイントへアタックを仕掛け、自爆。社長は死亡。

ACT3 再び奥へと進んで行くのだ

再びポッドで先へ進む。新たな敵が行く手を阻む。しかし、最終目的地の脳まではまだ遠い。アイテムの使い方がカギだが、敵を倒さないと出ない。

大型のナノマシンが頻繁に登場する。敵の攻撃も狙いが正確になってくる。後方から来る敵にも注意を払わなければいけない。

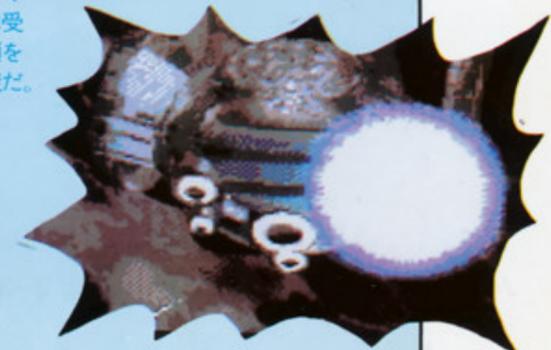
BOSS!!

2面のボスは、天井に2本のロッドを打ち込んでいて、ブランコのような動きをしながら攻撃してくる。前後にゆれながら多彩な攻撃をする巨大な本体が圧巻だ。弱点は、本体後部にあるコアだが、コアも攻撃してくるぞ。

これだけ接近してくるが、ダメージは受けない。コアが顔を出さない時は回避だ。

コアが姿を見せた時に撃つ。攻撃が激しいが。

ブランコのように動くが、速くはない。

ハイムドール
おお神よ、なぜにあなたは神なのか…

ビクターエンタテインメント／2月18日発売／8,800円／RPG

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

北欧神話を舞台に、独特の雰囲気で繰り広げられる「ハイムドール」。コア・デザインらしいグラフィックが相変わらずだ！

地上のどこかに隠された三種の神器を探し出せ…

「ハイムドール」は、発売後にすぐに欧州1位という実績を上げたIBM-PCの人気ゲームの移植だ。斜め上から見たマップを採用し、リアルタイムにキャラクターを進めて行くというタイプのアクションRPGなんだけど、北欧神話をモチーフに、さらにトラップや謎解き、アイテムなどがたくさんあって、アドベンチャーゲームとしても楽しめちゃうところがポイント。ちなみにMEGA-CDではオープニングとエンディングが新しく描き下ろされているし、戦闘もオリジナル。IBMユーザーより、少なくとも20%以上(？)はお得なのだ。

…まだ神々と人間達が交流を交わしていた時代…

まだ神々と人間が交流していた時。予言者フレイがラグナロク(最終戦争)は「バイキングに民を率いる偉大なる戦士をもたらす」と予言した。そして、ラグナロクが訪れた時、神々は邪悪なる神々の王ロキの呪文により眠らされ、神々の三種の神器(トールのハンマー、フレイの槍、オーディンの剣)を盗まれてしまった。神々は、目覚めた時に神器が盗まれたことに気づいたが、ラグナロクの期間はアスカルド(城)から出られない。そこで、フレイは良き神々のオーディンに頼み、トールを送り出した。その日の夜、バイキングの村でイングリットという清らかな娘が男の子を出産した……。

この冒険は1人ではムリだ！ 仲間を探せ!!

Sub Game

冒険には仲間を5人連れて行くことができるが、その前に〝斧投げ〟、〝豚追いコンテスト〟、〝船上バトルコンテスト〟のサブゲームにチャレンジしよう。なぜならサブゲームを成功させた数によって、優秀な仲間を連れて行けるようになるからだ。冒険を少しでも楽にするためには、ぜひとも全部クリアしておきたい。失敗したらもちろん再チャレンジだ。

1 斧投げコンテスト

動くポイントを十字キーで補正しながら、斧を投げよう。ロープをすべて切ればOKだ。

Yes!

NO!

2 豚追いコンテスト

豚の動きを判断してA or Cボタンで捕まえろ。豚とはいえ、なかなか手ごわいぞ。

3 船上バトルコンテスト

敵を倒しながら左端にあるアイテムを取り、元の場所に戻る。ルールは簡単だが難しい。

Choice

サブゲームが終わったら、パラメータを参考に役に立つ仲間を選ぼう。各パラメータのマークは腕＝ストレングス、足＝マークはデクシテリティ(迅速性)、サイコロ＝ラック、ハート＝ヘルス、手＝魔法能力だ。

どのキャラクターも顔だけ見ると、かなり不気味な感じがするよね。でもこういう人に限って実はいい人だったりする？

Who Choise?

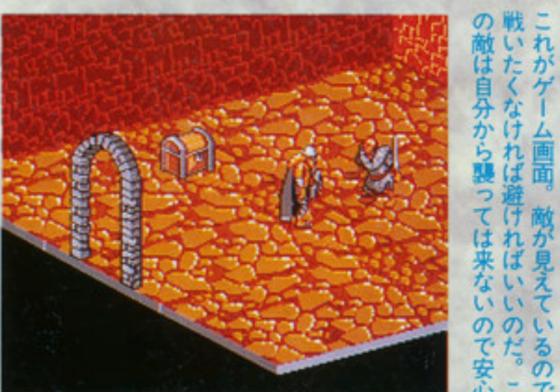
もう地図を見たか？ もう冒険は始まっているんだよ！

さあて最初はどこへ行こうかな？

仲間が決まったらさっそくゲームを始めよう。まずは世界地図を広げたようなマップ画面で、カーソルを動かして進みたい場所を決定する。進みたい場所といっても、最初は出発地点の右上にある2つの島しか選ぶことはできない。もちろん、この島を経由することで他の島にも行けるようにもなるので、それほど不自由はないだろう。進む場所を決めると、今度は上陸するかどうかを聞いてくる。イエスを選択すればその島での冒険が始まるというわけだ。どの島から冒険してもいいけど、目的を見つけたり、難易度といった点を考えると、近場から攻めていったほうがいいことは言うまでもない。

MAP画面

部分拡大

↓Game Start↓

これがゲーム画面。敵が見えているので、戦いたくなければ避ければいいのだ。この敵は自分から襲っては来ないので安心。

島へ上陸すると、斜め上から見たマップでの冒険が始まる。冒険はアイテムの取得や誰かを倒すなど、島によりさまざまなパターンがある。これら1つ1つをクリアすることで1つの壮大な物語となるわけ。ちなみに、敵もアイテムもグラフィックで表示されているので、アイテムの取り逃しや無理な戦いはするなよ。

戦闘開始

マップ上で敵に当たると戦闘開始。まずは逃げるかどうかを聞かれるが、最初はイイエになっているので、逃げたいときはハイを選ぶこと。戦闘が始まったらコマンドを使って勝負しよう！

攻める

敵が振りかぶった瞬間が狙い目。タイミングをはずすと反撃を食うかも。

守る

敵は連続して攻撃をしてくるので、1回防いでも安心しちゃいけないよ。

ITEM画面

冒険中に取ったアイテムを使ったり、食べ物を食べることなどはアイテム画面で行う。方法は簡単で、画面中央で使いたいアイテムを選択し、画面右の行動アイコンを選択するだけ。意味は右の表の通りだ。

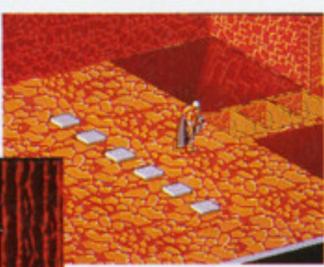
左にあるキャラクタを選択すると、そのキャラクタが持っているアイテムが中央に表示されるのだ。

アイテムなどを使うためのアイコンだ。	物を見たり、取った巻物を読んだりする。
食料などを仲間に分配するアイコンだ。	いらなくなった物を捨てる。注意して使え。
体力回復など、モノを食べる時はこれだ。	アイテムを誰かに渡すときに使う。
手に入れた巻物の魔法を唱える。	現在のデータをセーブする。こまめにね。
セーブしてあったデータをロードする。	セーブしてあるデータを消す。注意しろ。
キャラクターの現在のステータスを表示。	この画面を抜けてゲームの画面に復帰。

選んだコースにはそれぞれのドラマが…

例えば…その①

出発地点から近い下の島に行った場合、いきなりパズルで悩まされてしまう。巻物の使い方を覚えるにはもってこいのステージかも。

いきなり難しいパズルだけど、実は簡単に進める方法がある。画面を良く見てごらんなさい。

この部屋では、あるモノを持っているかどうかを聞かれる。さて。君は持っているかな？

POINT どうしてこうなるのか？

例えば…その②

今度は上の島に行ってみよう。ここでは燃え上がる火が怪しく見える。また、アイテムを取り逃さないように注意したいところ。

ご覧のようにアイテムはグラフィックで表示されているので、取り忘れることはないのだ。

おお、この炎はなんだ？ いちおう敵がいるけど、別に戦わなくてもいいでしょ。アイテムも取れるよ。

PIONT なんでこうなるの？

ダンジョン・マスター2 スカルキープ

息が詰まるほどツライ旅!!

ビクターエンタテインメント／3月発売予定／8,800円／RPG

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

暗い雰囲気で敬遠されがちなリアルタイムRPG。しかし、本気で取り組むにはこれほど手ごたえのあるゲームはないのだ。

この世界を旅する前に見ておきたい手引き

前作「ダンジョン・マスター」は、プレイフィールドがダンジョンだけで、言わば面クリ的に目的もハッキリしていた。しかし、この「ダンジョン・マスター2」はダンジョン以外にも、城、庭など外のフィールドもあり、大まかなストーリーがわかっても、とりあえずの進めかたがわかりにくい。そこで今回は、いまさらながらといった感じだが進行チャートと前半のモンスターリストを掲載することにしたぞ。発売はもうちょっと先だから、頭の中を整理して待っていよう。大きなお世話？

①勇者を選ぶ

15人がコールドスリープで眠っている。能力を見極めてメンバーを選ぼう。

②外に出る

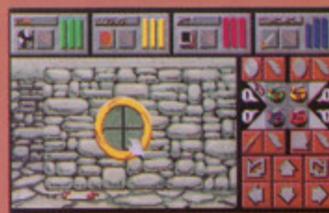
メンバーが揃ったら外へ。物が落ちていたり店があったりするのでチェックだ。

③門のカギを探す

カギを使って門を開けないと、先へ進めなくなる。カギを探しに行かなければ。

④門を開ける

カギをどこかで見つけたら、門を開けて先へ。これを繰り返し城へ近付くのだ。

⑤城のカギを探す

城の入口も見つかるが、ここには4枚のプレートをはめなければならない。捜せ。

⑥城に入る

どこかに放置されているプレートを4枚集め、城の中へ潜入。ここから本番！

これをふまえてスカルキープ城を目指そう!!

今度の冒険は驚きの連続!!　油断は片時もできん

「ダンジョン・マスター2」は前作と違い、武器や食糧、アイテムなどがけっこう頻繁(ひんぱん)に落ちているし、隠れていることがある。前作はモンスターと戦って勝ち取ることが多かっただけに、より細かな気配りと観察が必要となる。見つけたものは、とりあえず手に取ってみておかないと、後で後悔するスゴイものがあるかもしれない。もちろんそういったアイテムを手に入れるためにトラップにはまるのはいただけないが……。自然に生えている草木でも、自分のパラメータを上げてくれるものもあるから慎重に旅してみてくれ！

こんなところに盾、キノコ、肉。変な取り合わせ。

泉を調べるとお金が出てくることも。トレビ!?

野に咲く花。じつはマナを回復させる作用のある"マナの花"だったのだ。

毒を食らったら、空のフラスコに解毒剤を作るのが得策。薬があればそれでもいいけど。

序盤モンスターリスト

ここにあげたモンスターは城へ入るまでに出てくるやつら。しかしパワフルだったりスピーディーだったり、手ごたえのあるやつも多いぞ。

バット

闇にまぎれて飛んでいるのでなかなか捉えにくい。

グロップ

最初に出会うゲル状生物。恐そうだが見かけだけ。

シーフ

かわいい顔をしているが武器やアイテムを盗む小悪党だ。

ディッガーワーム

地下を潜って近づき、突然触手のような手を伸ばす。

ウルフ

俊敏でしかもひんぱんに後ろからも攻撃してくる。

ソーンデーモン

腕っぷしが強く、逃げ足も以外と速い。肉を落とすぞ。

アックスマン

遠間から斧を投げ、しかも盗みも働く。盗品を落とすらしい。

バトル・ファンタジー

対戦型の格闘ものは、まだまだすたれない！

マイクロネット／発売日未定／価格未定／ACT

完成度ゲージ 95% 2人対戦プレイあり

近未来ロボット対戦ゲームでおなじみのマイクロネットが繰り出す次回作は、ファンタジーもの。その世界をまるごと味わえ。

魔族の王を倒すべく、10人の戦士たちがいま決起する！

背景グラフィックの手直しや、各モードのさらなる充実など、現在も着々と完成に近づきつつある「バトル・ファンタジー」。

このゲームは近頃の対戦格闘ものとしてはめずらしく、方向ボタン＋3ボタンだけというシンプルな操作方法なので、複雑なコマンド入力が苦手な人もすぐに遊べるのだ。

声優さんを起用した、CDならではのサンプリング音声に加えて、対戦以外のモードもいくつか入っていていい味を出しているぞ。

マクダイル 投げ技が豪快な仮面戦士だ。（声・相島高嘉）

コルディ さらわれた妹を救出するために戦う人狼。（声・草尾毅）

アルゴス 部族の宝を盗んだ者を追って戦うドワーフ。（声・関智一）

ハリアー 半人半鳥の女。唯一飛行できるキャラだ。（声・島本須美）

ガイ 師匠から武者修行を命じられ、この街にやってきた忍者。（声・草尾毅）

オルディーヌ 多彩な術を使う魔法使い。（声・長沢美樹）

カークス 魔族に倒された仲間の仇を討つべく戦う。（声・相島高嘉）

サラ 自分の留守中に師匠を殺され、その復讐に燃える女格闘家。（声・長沢美樹）

サイバード 自分より強い者を求める巨漢。（声・関智一）

レピアー 石にされた森の動物を救うために戦うエルフ。（声・島本須美）

それぞれの物語が交錯するRPGライクなモードもある

このゲームには通常の対戦以外にもモードが入っているのはすでにご存知と思う。今回は、細かい変更が加わった「育てるモード」をもう1度おさらいしておこう。

このゲーム自体は、もちろん格闘ゲームなんだけど、この「育てるモード」のアクション部分は縦スクロールのシューティングっぽくなっているのだ。

こちらはハリアー編。自分が生んだ卵を盗まれて激怒している。

「育てるモード」では選んだキャラごとに異なるデモがある。これはガイ編だ。

通常はこんなふうに街の中でいろいろと支度をする。普通のRPGの感覚だと思っていいぞ。

世間は広い

街を出ると、この画面に。他のキャラと格闘（通常のモードと同じ戦い）して経験値を一気に稼ぐこともできる。

クエストはギルドで

ギルドでクエストを紹介（有料の場合もあり）してもらい、それを解決して賞金を稼ぐ。

ステージのラストにはもちろん大きめのボスがいる。ここぞとばかりにため撃ちを使いまくれ。

クエストを引き受けると、強制縦スクロールのシューティングに。

いきなりシューティングに!!

真・女神転生

物語はますます複雑に……

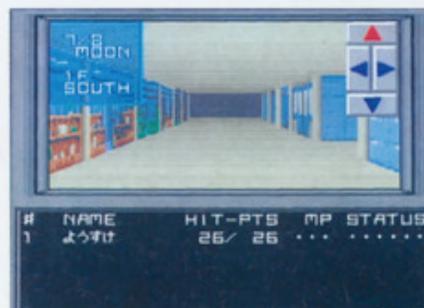
シムス／2月18日発売／7,800円／RPG／6Bパッド、マウス対応

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

完成まであとちょっとにこぎつけた「真・女神転生」。マウスにも対応し、MEGA-CDユーザーにはうれしいかぎりっ！

マウスにも対応して、いよいよ完成間近!?

あいかわらず前人気の高い「真・女神転生」だが、いよいよ完成も近づいてきた。その証拠に、シナリオ的な要素はこうして紹介しているようにほとんど完成しており、あとは修正作業などを残すばかりとなっているようだ。みんなもう少しの辛抱だぞ。

さて今回は、悪魔合体と前回紹介した新宿以降のシナリオについてをお見せするのだが、その前にニュースが1つ。なんとこの「真・女神転生」がマウスに対応してしまったのだ。ご覧のとおり、移動用のボタンが画面に表示されているだろう？　マウスの左クリックが決定、で右がキャンセル。1P側にパッド、2P側にマウスを差して操作できるぞ。もちろんパッドでも遊べるのでご安心を。

画面の右上に表示されているアイコンが、マウスで移動する時に使うボタンだ。進みたい方向をクリックせよ。

シナリオに関しては、かなり完成に近づいている。オリジナルの悪魔も各属性で10体ずつ加わるらしい。

魔獣は増えたけど、合体の基本は同じ!!

これが悪魔合体だ!!

このゲームでは、戦闘シーンで敵を倒すばかりでなく、交渉によって悪魔を仲魔にすることができる。主人公達は戦えば経験値がもらえ、成長して強くなるが仲魔にした悪魔は成長しない……。

では悪魔は強くならないのかというとそうではない。悪魔どうしを合体させてほかの悪魔を作る、禁断の悪魔合体を使って、悪魔もパワーアップをはかれるのだ。

悪魔には種族というものがあり、合体させる悪魔の種族の組み合わせにより、合体後の悪魔の種族が決定するという法則があるが、これについては、次回説明しよう。

合体で作った悪魔は、呼び出してパーティーに加えられる。

まずは会話で仲魔を増やす

悪魔に出会ったら、会話を試みてみよう。悪魔がその気になれば、交渉に入る。会話を重ねて交渉の糸口を見つけよう。

悪魔はお金やマグネタイト、宝石などが好物。どうする？

悪魔には属性があり、主人公と属性が違うと会話を受けつけてもらえない。

良い例

交渉の末、何とか悪魔を仲間にすることに成功。

悪い例

絶対に仲間にならない種族に、いくら話しても無駄だ。

組み合せ表に注目しよう！

悪魔どうしの組み合わせ表。この表で、おおまかな合体後の姿を、想像することができる。※マークは合体できない悪魔、○マークは合体できる悪魔だ。いろいろチェックしてみよう。

悪魔や自分のステータスを見ることもできるぞ。

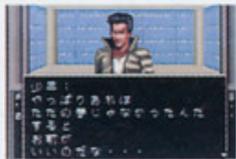
完成後の悪魔。これでいいか、と聞いてくる。キャンセルしてもいい。

合体に関する注意事項

便利な合体だが、どんな悪魔も作れるわけではない。例えば、主人公のレベル以上の悪魔は、主人公の手に負えないという理由で作れない。また主人公と属性が違う場合（ゲーム中の行動によりLAWかCHAOSに変化する）、たとえ悪魔は作れても呼び出すことはできないのだ。難しそうだけどやればわかる。

こんな時は作れないぞ

新宿以降のシナリオもチラッと公開!

主人公が見る謎の夢には、全部で2人の少年と2人の少女が登場するが。

そのうち2人の少年には、現実に出会うことになる。

前号では、新宿に行くまでを紹介した。見ていない人のために、軽くおさらいだ。

主人公の少年は、ある日2人の少年と1人の少女に出会う夢を見る。起きると、街には悪魔が徘徊(はいかい)していた。悪魔召喚プログラムをパソコン通信で入手し、夢で出会った仲間達と実際に一緒に行動することに。しかし、悪魔に母親を殺された少年は閉鎖されたエコービルに侵入し、転送装置を発見。これを使い、やっと新宿へたどり着いたのだった。

ターミナルの行き先は新宿…

井の頭公園の入口にいた老人に見せられた白昼夢。その夢の舞台だったエコービルで悪魔を倒して手に入れたIDカードを使い、中に侵入。ここの5階では、夢の中で戦った(がかなわなかった)男と、再び勝負する。勝利すると、犬のパスカルが機械に吸い込まれてしまう。この機械は、ターミナルと呼ばれる転送装置だったのだ。

パスカルが消えた!?

ターミナルに吸い込まれる。パスカルはどこへ?

新宿も大きく変わっていた

異変が起きていたのは、吉祥寺だけではなかった。新宿にも悪魔が多数うろついているし、さらにはガイア教、メシア教という2大宗教が、そしてトールマン率いるアメリカ軍と後藤率いる自衛隊とが、水面下で火花を散らしていた。

また、ロウヒーローの彼女が、何者かにさらわれたらしい、という情報も聞こえてきた。宗教、軍隊……この新宿で何が起ころうとしているのか。確かに新宿は大きく変わっていた。

ここには教会やら邪教の館やらバーやら、いろいろな施設があり、人も多い。

ガイア教

悪魔との共存をめざすのが、このガイア教だ。

VS

神を信じて千年王国を築こうとするメシア教。

メシア教

トールマン

後藤に対抗するため、アメリカ軍を率いるのが彼。

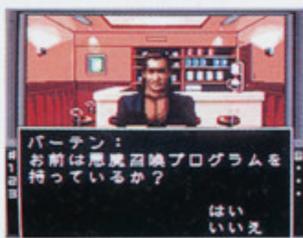
VS

悪魔を呼び出して日本を守ろうとする後藤。

後藤

2つの対立関係を、人々はどう思っているのだろうか。その意見はじつにさまざまだ。

ナゾの新勢力"レジスタンス"

厳重な警備の奥に、レジスタンスの本拠地がある。入るにはマッチが必要。

話によると、新宿にはレジスタンスと名乗る第3勢力があるらしい。しかもリーダーは夢で助けた少女だった。しかしその直後、リーダーは拉致される。

この人がリーダーだ

レジスタンスに協力を誓った直後、リーダーはゆりこに拉致されてしまう。

後藤とトールマンが動きだした

処刑寸前のリーダーを助け、協力して後藤とトールマンにコンタクトを取る。しかし両者とも、一向に相手の考えを受入れようとはしない。とりあえず後藤の意見を飲み、トールマンに話を聞きに行くことにした。

後藤はアメリカの攻撃を恐れ、悪魔を呼び出す。

どちらの言葉を信じるか!?

トールマンは悪魔の力を恐れ、日本をミサイル攻撃する準備があるという。

核ミサイルが発射され……

トールマンはじつは悪魔だったのだ。しかも、トールマンは核ミサイルの発射ボタンを押してしまう。大都会東京……万事休すか?

なんとトールマンは悪魔だったのだ。

トールマンの言葉を信じるか、後藤の言葉を信じるか……今後の展開に大きく関わってくる。

核ミサイルが発射され、目の前には見知らぬ景色が。

見知らぬ場所で目覚める

ロードス島戦記
これが完全版ロードスの世界だ

セガ／今春発売予定／価格未定／RPG

完成度ゲージ　60%　1人プレイのみ

ようやく見えてきた「ロードス島戦記」。今月は戦闘シーンと旅立ちの地であるザクソンの村を中心に紹介しよう。

初紹介から半年余り。ロードスファンの方々は、まだかまだかとやきもきしているだろうけれどご安心を。MEGA-CD版「ロードス島戦記」は現在快調に制作進行中だ。今回は、ほぼ決定した戦闘システムの概略と、冒険の出発地となるザクソンの村を披露しよう。

そもそもこの「ロードス島戦記」は7年ほど前に「月刊コンプティーク」でテーブルトークRPGのリプレイ（実際に遊んだ経過をリポートするもの）として誌上連載されたことから人気に火がつき、小説やオリジナルビデオアニメーションなどを経て、熱狂的なファンを得るにまで至った名作だ。

これまで発売されてきた小説やオリジナルビデオ、パソコン版などでもおのおの独特の世界を作り上げてきた作品なだけに、このMEGA-CD版ではどんな世界が繰り広げられるかと期待しているファンも多いと思うけど、どうやらこのMEGA-CD版が本家本元、完全なるロードスの世界を表現した集大成になるとのこと。ああ、MEGA-CDのユーザーでよかった／　長い間待っただけにこれは嬉しいよね。

何はともあれ、いろいろなメディアの作品の中でも生き生きと動きまわっていた主人公達が、ゲーム上でどんな活躍をしてくれるか、今から完成が待ち遠しいぞ／

メッセージ画面はこんな感じ

ゲームで「ロードス島戦記」の世界に浸れるのは嬉しいんだけれど、こういったRPGではビジュアルシーン以外ではキャラクターの顔はなかなか拝む機会が少ない。だけど、やはりキャラクターに愛着を持つファンのことを考えて、左のようなメッセージ画面になっているぞ。

見てのとおり、画面の下部分にメッセージが出てきて、話しているキャラクターも同時に表示される、というわけだ。これってやっぱりちょっと嬉しいよね。感情移入しやすいしさ。ちなみに店や市場で買物をする時などは店の人などが背景グラフィックで、どーんと表示されるぞ。

画面のイメージを壊すことなくメッセージとキャラクターが表示される。

エトのメッセージでは、ほんとに彼らしいしゃべり口調で書かれているぞ。

●フィールド画面は……

まだ冒頭の部分しか紹介できないのだけれど、フィールド画面はおおむねこのような雰囲気になるようだ。これを見てもわかるようにパソコン版と比べてもなんら遜色はない。やっぱりMEGA-CDっていいよなあ。

ゴブリン洞窟の入口。木も岩も壁もキレイに描かれている。

ほぼ確定！ 戦闘シーンはこうなる!!

戦闘方法はリプレイ版を基としているだけにシミュレーションっぽくリアルに仕上がっている。敵と遭遇し戦闘画面に入ると、攻撃・移動・魔法・道具の4つのコマンドが選択可能になり、味方のパーティー全員に指示し終わったら、敵のターンになる。戦闘システムは、おおむね「シャイニング・シリーズ」や「ラングリッサー」タイプと思ってくれれば間違いない。キャラの個性を考えて、冷静かつ熱く戦え／

戦闘決定

操作できるキャラクターのコマンドが画面に出て、移動を選択すると移動可能な範囲が、魔法を選択すると魔法の有効範囲が白く表示される。もちろん移動した後でも攻撃や魔法はかけられる。敵に接触し、攻撃／魔法を選択すれば戦闘モード画面に入るぞ。

4つのコマンドが表示されるので、そのうちの1つを選択する。

魔法を選んだ場合。このように魔法の効力範囲が表わされる。

戦闘モード画面

戦闘モードでは、攻撃する側の時とされる側の時では画面表示の視点が変わる。攻撃時の画面は、自分の視点から敵の位置が立体的に表示される。攻撃される場合は、その逆。敵がどの方向から、誰にどんな攻撃をかけているのかがひと目でわかるユニークなシステムってわけだね。

攻撃画面。敵の背後に回った場合には、ちゃんと後ろ姿が表示されるのだ／

攻撃されている画面。味方がどこの位置にいるのかも一目瞭然にわかる。

う〜ん、魔法はアツいぜ！

剣などの攻撃と比べて、やはり魔法攻撃はグラフィックも派手だ。こいつは召還系（サラマンダーか？）なので画面も赤く染まっている。他にも魔法に合わせて派手なグラフィックがいろいろ用意されてるらしいぞ。

魔法攻撃はカッコイイ！　この派手な攻撃も魔法修行の成果!?

公開！　これが出発地ザクソンの村だ！

出発地は原作と同じくザクソンの村。この村はパーンやエトが育ったところでもある。ロードス島はいくつかの王国で成り立っていて、ザクソン村はロードス島北東部にあるアラニアと言う王国に統治されている。アラニアの首都アランからさらにずっと北に位置しているので、村自体はロードス島全体の中でもほんっとに片田舎だと思ってくれてていい。まだまだ、開発中の画面なので今後さらに描き込みが細かくなるかも。

村長の家

村のみんなに信頼されている村長のフィルマーさん。

寺院

小さな村ではあるが、寺院は広くきれいに整っている。信仰が厚い証拠だ。

スレインの家

スレインはパーン達と旅立つ前はこの村で先生をしていた。

酒場

小さな村のくせに酒場はデカく情報も得られるぞ。2階が宿屋になっている。

市場

市場ではいろいろな武器や道具を売っている。冒険の前の装備はここで完璧にしよう。

キャラクターもしっかりできてるぞい！

パーンの5人の仲間達

ディードリット
ハイ・エルフのシャーマン。小柄だが、精霊を呼び出して攻撃させるなど腕はなかなかのものだ。

エト
プリースト。ロードス神話における主神ファリスに仕える神官。パーンとは幼なじみ。

スレイン
ソーサラー。アランにある賢者の学院出身者。のんびり屋で、ギムとはなぜか知り合いだった。

ギム
ドワーフのウォリアー。大酒呑みの大食らい者。マーファの司祭の娘レイリアを探している。

ウッド・チャック
スカウト。以前はアランの町で活躍していた盗賊だが、ドジを踏んで20年の投獄生活をしていた。

その他にも……

ヴァリス王国の王ファーン。歳は少々とっているが剣の達人でもある。

フレイム王国の王であり傭兵王の2つ名を持つ。彼も剣の達人だ。

マーファの最高司祭であり、ギムの命の恩人。娘レイリアを探している。

いしいひさいちの大政界

政界ってこんなもん？

セガ／1月28日発売／7,800円／SLG

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

いしいひさいちのキャラクターを使った、SLGというよりボードゲームといったノリのゲームで全然ムズかしくないよ。

キミの政治活動がイッポンの明日を大きく動かすのだ!!

この「いしいひさいちの大政界」は、イッポン国という架空の国を舞台にした政界シミュレーションゲームだ。ある日、キミに神様のお告げが聞こえてきた。神様が言うのは、キミは1万人目に選ばれた、いろんな特典を受けることのできるラッキーナイスマンだそうだ。しかし、その神様のありがたい恩恵を受けるためには国田会一郎なる人物を捜し出し、キミが秘書となって彼をゆくゆく総理大臣のイスへとつけるという条件付きなのだ。イイクニつくろう鎌倉幕府ってカンジ!?

なんだか悪徳キャッチセールスにひっかかってるみたいだぞ。ホントに1万人目なのか？

指名手配犯人みたいな顔の彼。でも、とってもかわいい奴なのだ。一身同体〇女隊って気分。

漢字が第一水準まで搭載されてる!!

漢字で名前がつけられるぞ。第一水準をカバーしているので、キミの名前も大丈夫。

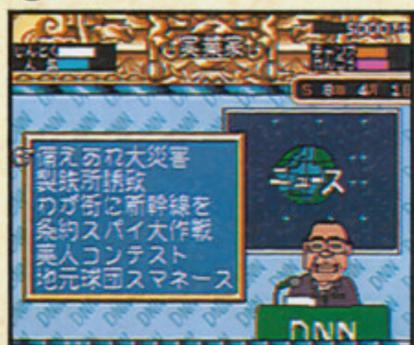
陣笠編 まずは村長にでも仕立てあげるか……

メイン画面であらゆる情報をたくさん入手しよう。

この第1部・陣笠編では、実業家の国田会一郎を国会議員にすることが目標。それには、まず村長、市長、県議、県知事と数々のステップを踏んでいかなければならない。テレビを情報源としていくつかの地域問題を解決し、実績を積んで人脈・資金を増やしていくのだ。そして、活動中に大金持ちの徳川老人を訪ねると、ヒントをくれたりするので、たまに訪ねるといい。宝くじもあるよ。

コネで資金を集めよう

問題を解決していくごとに、人脈を増やすことができる。そして、彼らのコネを利用して政治資金を集めるのだ。

まずはテレビで情報入手

最初にテレビでどんな地域問題が起きているかチェックしてみよう。

トピックを選んで行動しよう

いくつかの地域問題を好きなトピックから選んで解決していこう。

調査して活動する、あ〜んいそがしい。

いろんな大物が国田会一郎をたよってくる。彼らの頼み事を聞いてやると、あとでいいことがあるかもよ。

活動内容を決めたら、興信所や探偵事務所に調査を依頼しよう。ただ、どのコマンドも一回で一日たってしまう。

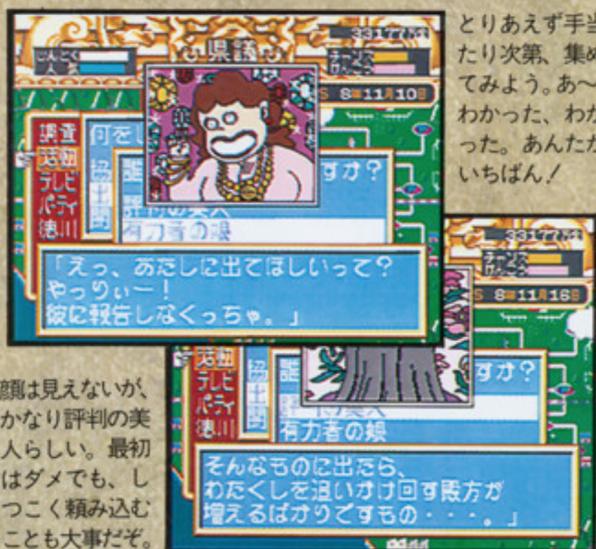
ギャンブルができる！ いいのか？

徳川老人の所を訪ねると、宝くじもできるぞ。政治資金をここで増やすのもいいが、捕まらないかなあ……？

うまくいけば最高2000万金だ。コツをつかめば、結構、的中するのだ。ガッポリ儲けておくんなさい。

美人コンテストでも開催するかね

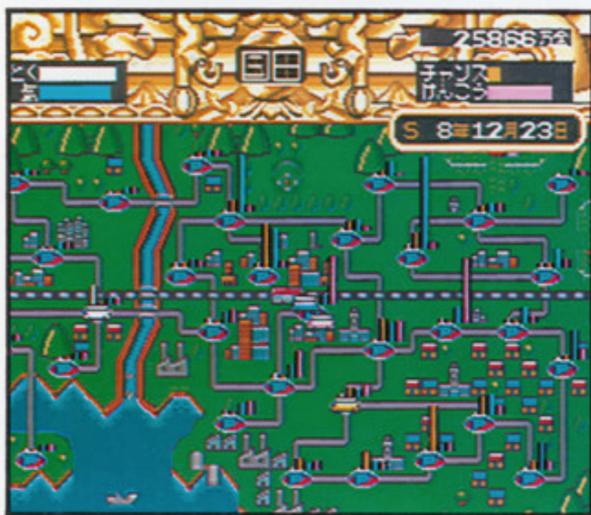
美人コンテストを開催？ なら、このわたくしが趣味と実益をかねてお役に……。

顔は見えないが、かなり評判の美人らしい。最初はダメでも、しつこく頼み込むことも大事だぞ。

とりあえず手当たり次第、集めてみよう。あ〜。わかった、わかった。あんたがいちばん！

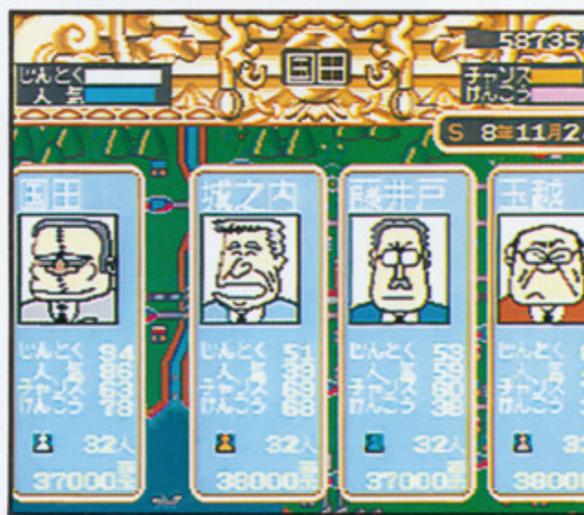
ついに開催!!

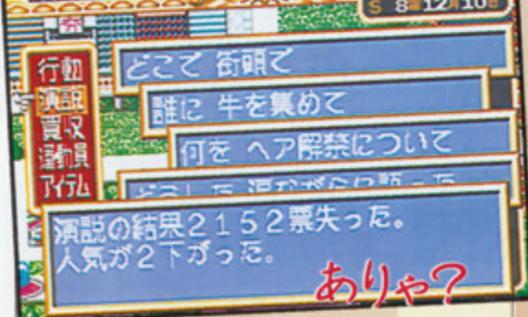
やった一！ たくさんの人の協力を得て、ついに美人コンテストを開催することができた。金の力は恐ろしい。

陣笠編 そして選挙戦で票を奪い合え!!

どこへ行こうかな

この広いマップ上を車を使って、票の多い町多い町へと動きまわろう。ライバルの車の位置もよくチェックしろよ。

ついに県知事になった国田会一郎。そこに突然国会解散の知らせが。さあ、国会議員選挙に立候補だ！ ボードゲームのようなメイン画面中の選挙区域内を車でまわり、運動員を集めて宣伝・演説をして、票を集めていくといったモノ。テレビ局の出演依頼では莫大(ばくだい)な票を得ることも可能だぞ。とにかく選挙はお金がかかる、ホント世の中カネだ。でも、金にモノをいわせて買収したりすると、選挙管理委員に運動員が捕まったりするので気をつけてネ。あと、このミニゲームでは、うまくアイテムを使用できるかが、ポイントになるぞ。さあ！ 期限は60日しかないぞ。

ライバルは3人だ

この4人で舟造地区の票を奪い合っていくんだ。とにかく動いてライバルを蹴落とせ！

まずは熱い演説で票をモノに

演説はスロットの要領でボタンを押して決定される。大量に票を得ることもできるが、失敗すると票を失うことも……。

ありゃ？

運動員を集めよう

運動員をたくさん集めてから、宣伝カーを使うと票を確実に集めることもできる。テマとヒマがかかるんだけどね。

カネにモノをいわせて買収だッ。でもお金がかかりすぎるので、ここぞという時にね。

買収もできる

あぁ〜。そりゃないよ〜。ひ、ひどいや。買収の多用は、ダ・メ・な・の。

つかまった

はげしい選挙争いをくぐり抜けて、ついにダントツで当選！ しかし、この後国田会一郎のようすがヘンに……。

おれがいちばん

つぎは中堅編へ……

さいごにめざすは総理大臣

うる星やつら ディア マイ フレンズ
ゲームシステム部分はこうなっているぞ

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／ADV

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

ファン待望の作品、「うる星」の中身が徐々に見えてきた！　ただのキャラゲーではない何ものかを感じる!?　アドベンチャー。

着々とビジュアルシーンも開発進行中…

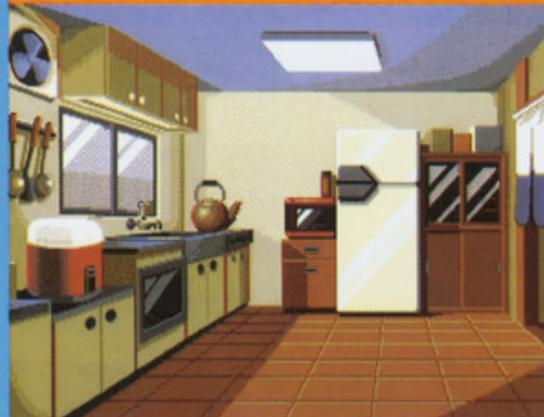
発売に向けて制作進行中のMEGA-CD版「うる星やつら　ディア　マイ　フレンズ」。ストーリーの内容についてはゲームアーツから詳しい発表がなされていないため、今回はナシ。その代わりと言っちゃなんだけど、今月はゲームの具体的な進め方やゲームアーツから届いたばかりのホヤホヤ（？）のビジュアルシーンをさっそく紹介することにしよう。「LUNAR」や「ゆみみみっくす」のようにキャラクター作りには定評のあるゲームアーツのこと、「うる星」の完成版にも期待できそうだ。

アニメーションデモも続々完成!!

さて、それでは現在完成しつつあるアニメーションデモの一部をお見せしよう。ちなみに下に載せた連続写真は、無類の女好き（？）である諸星あたるが手当たりしだいにカワイコちゃん（死語）をクドいているうち、ラムに見つけられて電撃でオシオキされる……とまあ、原作やアニメを知っている「うる星」ファンなら「あー、あるある」とすぐに納得できるワンシーン。このへんの〝お約束〟は、MEGA-CD版でもタップリ堪能（たんのう）することができそうだ。逆に言うと、あたるの浮気性は全然、治っていないってことになるのかな？

START

画面クリック一発でOKのシンプル操作、まずは諸星家へ潜入(?)してみよう!!

「うる星やつら」は、マウス対応。システム自体は、いわゆるデジコミ的なものではなく本格的なアドベンチャーゲームだ。こう書くと難しそうだけど、実際の操作方法は非常にシンプル。プレイヤーは画面上にあるカーソルをマウスで動かして、行きたい場所や調べたい場所をクリックするだけでOK。クリックした場所に何かあれば、そこから様々なリアクションが返ってくるはずだ。画面上のあちこちをクリックし、返ってくるリアクションを探すだけでも楽しいぞ!!

部屋移動　行きたい場所をクリック

移動したい時は、画面の端や「ここは行けそうだな」と思ったポイントをクリックするだけでいい。当然行けそうもない場所（靴入れの中とか）はクリックしても移動できないようだ。とは言っても、面堂終太郎が暗所閉所恐怖症の克服のために自ら入った吊り鐘とかがあれば、入れるかもしれないけどね（未確認）。

玄関

A 左のふすまをクリック → 居間

A 通路下部をクリック

B 通路の奥をクリック → 台所

B 画面右ののれんをクリック

C 階段をクリック → あたるの部屋

C 画面右の出口をクリック

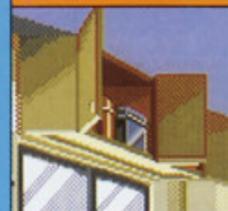
台所

a 換気扇

スイッチが入り、ブゥーンと換気扇がまわり出すようになっているぞ。

b 炊飯器

炊飯器のフタが開く。お米をといでゴハンでも食べるんでしょーか？

c 戸棚

戸棚が、パカッと開く。親のへそくりが隠されているのか、それとも？

d 水道

水道の蛇口をひねって、水が出てくる。このへんは「スイッチ」っぽい。

e 冷蔵庫

画面が切り替わり、冷蔵庫の中をのぞくことができる。ナニがある？

部屋探索　調べたい場所をクリック

画面内で調べたい物があれば、そこをクリックしてみよう。たいがいは上に載せた5つの例のように、何らかのリアクションが返ってくるはずだ。ゲームアーツによれば、この他にもパッと見ではわからないような隠しポイントが1画面内にいくつか入っているとのこと。それを探し出すのは、プレイヤー自身。予想もつかない展開になることも多い「うる星」の世界は、何が起こっても不思議じゃない。そんな不思議を探し出すことが、プレイヤーのもう1つの使命なのかもしれない!?

次号予告　MEGA-CD「うる星」にオリジナルの新キャラが登場するらしい!?

今まで情報を小出しにしてきた「うる星」だけど、来月はソフト発売も近づいてきたということで、あっと驚く情報を紹介できるはず(?)。チョコッとストーリーに関わることをバラしてしまうと、なんと、MEGA-CD版には原作にもアニメ版にもない、オリジナルキャラが登場するらしいのだ。名前はまだヒミツなんだけど、その新キャラの後ろ姿を見るかぎり子供みたい……。この子がどうストーリーにからんでくるのか、またサブタイの「ディア　マイフレンズ」にどう関係してくるのか、お楽しみに!!

新キャラに加え、因幡クンのようなサブキャラも多数登場する予定なのだ。

初公開、これがMEGA-CD版だけの新キャラだ。これはラムを描いているのかナ……？

このコは誰だ!?

来月以降を待てっ!

ポップンランド

ガギグゲゴリポン、パピプペポップン

シュールド・ウェーブ／3月25日発売／7,800円／ACT

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

今回は、このゲームの特徴であるキャラクターメイキングや各ステージの簡単な紹介をするぞ。ぱお〜ん！

やればやるほどおもしろい、するめアクションゲーム

子供達があぶない

魔法使いのテイパーが夢の国に現れた。放っておいたら夢を全部食べられちゃう。夢を食べられた子供たちは、みんな夢の世界から帰れなくなってしまうのだ。

最初に選べるステージは3つ。魔法使いをやっつけて、夢の国を救うのだ。がんばれっ！

こいつとこいつをくっつけて、あらまあビックリ！

このゲームのウリのひとつでもある、キャラクターメイキング。どんなにかっこいいキャラでも、どんなにかっこブーなキャラでも、我が子のように育ててしまう。（そうかぁ!?）

パラメータをよく見て、頭で決めましょう。

胴体選びも楽ではない。よく考えて決めてね。

武器も選びましょう。こんなにあると、どれがいいか迷っちゃうなあ。

自分だけのヒーロー誕生！

こ〜んなヤツらのこ〜んなステージ、どんどんゲームにハマってくう！

かわいいペンギンや、ヤドカリ（？）がいる、海のステージ。みんな見かけよりも手強いぞ〜。

ボスからひとこと
ワシと戦おうとは、おまえもなかなか根性のあるヤツだ。だが、まだまだワシは負けんぞ。ナハハハハ……。

お城が舞台のこのステージも、おもしろいヤツらがそろっているのだ。しっかり気を引き締めて戦うべし！

ボスからひとこと
ぶぁーかなヤツだぁ！　まさか、おまえにこのオレ様が倒せるとでも思っているのか？　イ〜ヒヒヒヒィ……。

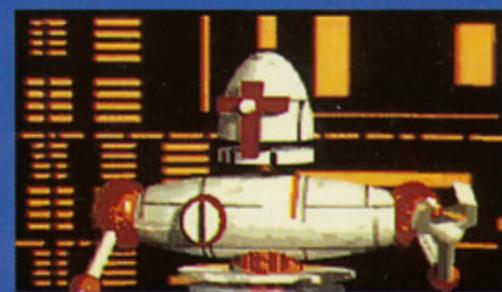
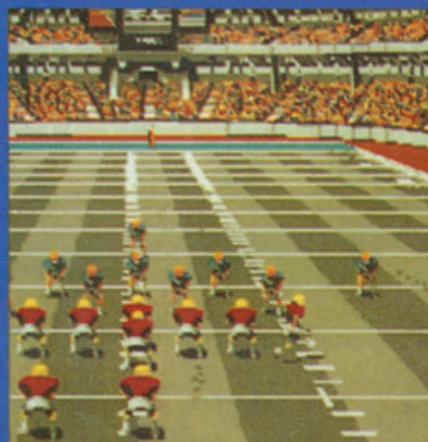
森のステージでは、ライオンはいるし、スカンクいるし、サファリパーク状態しているのだ。

ボスからひとこと
わたしと戦うおつもりでしょうか？　ならばおヤメになったほうがよろしくてよ。だってわたし強いですもの。

MEGA-CDハミダシ情報

登場から3年目に突入したMEGA-CDは、ようやく最近それらしいソフトが出てきた感じだね。新ハードも気になるけど、今年はアクレイムもMEGA-CDソフトを出してくれそうだとのこと。期待しよう。光栄「覇王伝」もCD版はやっぱり出るみたいよ？

ちょっと遅くなったけど、「ソニックCDタイムトライアル」の当選者も決定した。他誌とのダブリがないよう審査の上発送するぞ。

海外より、MEGA-CD版「ジョー・モンタナフットボール」の画面が着いたので、載せとこう。画面構成はさらにリアルになって、取り込み画像もバリバリ入るそうだ。

バーチャルシネマ第3弾「AX-101」も完成した模様だ。

リアルな映像とシューティングシーンとで展開されるさまは、まさにバーチャルな感覚が味わえるぞ。

★「ソニックCDタイムトライアル」：上位入賞者をはじめ、アニメセルなどの当選者は、他誌との重複がないか審査の上、発送をもって当選にかえさせていただきます。

I LOVE! ディズニーキャラクターゲーム

MEGADRIVE GAMEGEAR
DISNEY GAME COLLECTION

ミッキーマウスやドナルドダックそして、アラジンが、モニターの中で大冒険！　セガの定番シリーズ、ディズニーキャラクターゲームをまとめて一挙に紹介だ！

名作アニメの世界をどうぞ、お楽しみ！

毎年、クリスマスが近くなるとセガから、メガドライブ＆ゲームギアユーザーへのプレゼントみたいに発売されるディズニーキャラクターゲーム。去年のクリスマスシーズンにもメガドライブの「アラジン」やゲームギアの「ドナルドダックの4つの秘宝」が発売されたことはご存じのとおりだよね。

今や、セガのキャラクターアクションゲームの定番とも言えるディズニーキャラクターゲームも'90年に発売されたメガドライブの「アイラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険」から数えて10作になる。どれもセガとディズニーの密接なパートナーシップが、生み出したファンタスティックなゲームだ。色数の少ないメガドライブの弱点を感じさせないきれいなパステル調の色使いや、ディズニーのアニメから、そのまま飛び出してきたようなキャラクター。そして、マニアから子供達まで満足させる細かい演出など心にくい気配りでいっぱいだ。

そんなディズニーキャラクターゲームを今回は、メガドライブもゲームギアも全部まとめて大紹介！　まだプレイしていない人も、これを機会にディズニーキャラクターの世界を楽しんで見ないかい!?

ディズニーキャラクターゲームの名作大集合だ！

MD アイ ラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険

セガ／'90年11月21日発売／4,800円／4M

セガの「ミッキー」シリーズ第1弾。とことん見せる楽しい演出と、美しいグラフィック（特にお菓子のステージは圧巻）は、今でも通用するクオリティだ。エンディングも必見。

ディズニーシリーズ第1弾！

MD ファンタジア ミッキーマウス・マジック

セガ／'91年11月22日発売／4,800円／4M

ミッキーの動きの細かさや、冒頭のデモのグラフィックなどは、シリーズ中で一番。しかし、難易度はかなり高めだ。数量限定生産だったので、現在はやや入手困難かも？

とにかく絵がキレイな作品

MD アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝

セガ／'91年12月20日発売／4,800円／4M

ドナルドダックが秘宝を求めて世界中を飛びまわる。やや謎解き要素もあるアドベンチャーアクション。壁にくっつけて足場にもできる〝シュッポン〟を使うことが特徴だ。

シュッポンってなんだ～！

G·G ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン

セガ／'90年3月21日発売／3,800円／2M

仕掛けや演出、憎めないオジャマキャラクターなど、メガドライブ版に劣らぬ完成度。通常のGGソフトよりも解像度が高く（ドットが多い）、グラフィックが緻密なのだ。

当時のGGゲームの水準を超えた

G·G ドナルドダックのラッキーダイム

セガ／'91年12月20日発売／3,800円／2M

GGディズニーシリーズ第2弾。ブロックを蹴るなどの新アクションが追加され、キャラクターの動きもパワーアップした。主人公がドナルドのため、前作より作りはコミカル。

ドナルドダックの動きを見てくれ！

G·G ミッキーマウスの魔法のクリスタル

セガ／'93年3月19日発売／3,800円／4M

GG初の大容量4メガROMを採用、そのうち1メガ分をキャラクターの動きに使っている力作。ミッキーの多彩な動き、美しいグラフィックなどはGGのシリーズ一番のできだ。

大容量andビューティフル！

Disney's Aladdin アラジン

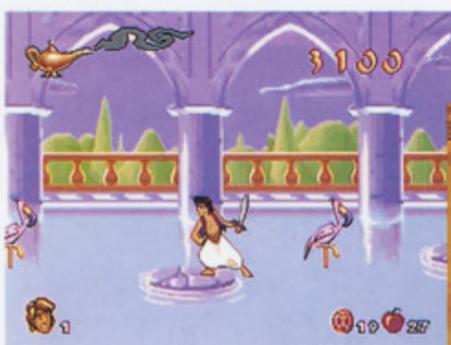
MD

●セガ／'93年11月12日発売／7,800円／16M／1人プレイのみ

セガ、ディズニー、ヴァージンゲームの3社の高い技術力によって作り出された名作アクションゲーム。この面白さは一見の価値アリだぞ。

人気映画「アラジン」をそのままゲーム化！

昨年夏話題を呼んだ映画「アラジン」。公開直後に早くもメガドラのゲームとして登場した時には、あまりにタイミングがバッチグーで驚いたが、画面を見てまたビックリ。動きの良さといいグラフィックの素晴しさといい、今までのアクションゲームと一線を画するでき！　実はこのゲーム、ディズニー映画『アラジン』と同様のプロセスで作られたのだそうだ。思わず納得だね！

それに映画に沿った工夫が随所に凝らされ、スピード感やアクションもマル。決して簡単でないけれどプレイのしがいがある作品だ。特に6・7面あたりは思わずコントロールパッドを持つ手に力が入るはず。これは秀作だぞ。

とにかくきれいなグラフィック。この中を元気に飛び回るアラジンも動きがいいぞ。

随所にディズニーらしいお茶目なアソビがいっぱい。パンツにまで模様がついてるの。

CHECK! 主要3動作

岩から岩、足場から足場へのジャンプ移動は基本中の基本。さらにロープをよじ登ったり、つるでの移動も大得意だ。この基本動作に慣れて、ちゃんと相手に気が配れればクリアできたも同然!?

跳んで　つたって　登って…

World of Illusion アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス

MD

●セガ／'92年12月18日発売／6,800円／8M／2人協力プレイあり

ディズニーの2大名優ミッキーマウスとドナルドダックの夢の競演！ディズニーワールドそのままにゲームになったような作品だ。

あ〜ら、不思議なハンカチーフ!!

2人は有能なマジシャン。得意技はハンカチーフを使うマジックだ。行く手を阻むヤツにハンカチーフをふわりとひっかけてやると、あら不思議、花やちょうちょに変身して突進してこなくなるのだ。2人協力プレイやトロッコ、肩車ジャンプなどのアイデアも豊富で、見せ場もいたるところに用意されているし、背景もディズニー独特の夢のある世界が広がっていてキャラクター達もかわいらしいものばかり。ゲームもそう難しいほうではないので、アクションものはちょっとという人も安心してディズニーの世界に浸れるぞ。彼女と2人で楽しむにはもってこいかもね。

祝！再販

発売当時は、ちょうどソニック2と発売がかさなり、ちょっと影が薄かったミッキー&ドナルド。でもシリーズ屈指の名作であることは間違いない。一時期、品切れ気味だったが年末年始に再販したので、ショップでも手に入りやすくなったはずだ。メデタシメデタシ。

不思議な世界へ迷い込んでしまったミッキーとドナルド。はたして脱出はなるか？　不思議な声の持ち主はいったい誰？

またまた登場、お菓子のステージ。オジャマキャラクターももちろんお菓子。ストローを投げつけてくるお猿さんには気をつけよう。

コマ送りで、お見せしちゃいますよっと！

アラジンはタイミング命！

アラジンがいかに運動神経が抜群といえど操るキミしだいなのだ。なにせ攻略の鍵はタイミング。ポンポンとリズミカルに進んでいくことが大事だ。特に6面はほんの一瞬のミスが命取り。ジャンプする位置を何度もプレイして確実につかむべし。

この辺りはまだ元気よく跳んでいればいいからお気楽なんだけど……。

この面に至っては考えている余地はない。とにかくタイミングが命。

ジュータン飛行もラクじゃない

ジュータン飛行での脱出面はただジュータンに乗っていればいい……わけがない!! 実はこの面、最初のうちは超ラクなのだけど、いつの間にか背景が見えないほどのスピードになってしまうのだ。ふぇーん。

最初はなかなか楽しいじゃん、ってなもんなのだけどね。

画面じゃ伝わらないのが悔しいぐらいメチャ速いんだな、これが。

最新技術がさりげなくキラっと光る！

「アラジン」と言えばやっぱり、あの滑らかなキャラクターの動きが最大の特徴。それもそのはず10人以上のディズニー・アニメーターチームが動画を制作、それをゲーム画面に落とし込み毎秒60コマにもおよぶ動きを表現している。

国内ではマルチメディアソフト振興協会のグランプリを受賞するなど、技術的にも、その完成度は保証済み。Trust me!ってやつだね。

まるで生きた人間のような動きを再現しているぞ。

ヴァージンゲームの高度な画像圧縮技術を使用。

とにかく……

動きの良さは天下一品だし面構成も飽きさせないし、何よりあらゆる点で凝っているくせにすみずみまでとてもていねいに作られているのがとても嬉しい。

ゲーム自体もキャラクターもものの常識をくつがえすほどの手ごたえを感じさせる仕上がりだ。プレイし終わってももう1回プレイしようと思わせる一作だ。

ボクが主役さ(?) ミッキーマウスの巻

基本は、やはりミッキーでのプレイ。持ち前のすばしっこさでどこでもスイスイ。雷雨の中もラクラク岩山を登っていくし、鍾乳洞でも貝を踏み踏み進んでいく。星空を飛び回る面なんて、まさにミッキーにピッタリなのだ。

落雷もなんのその、愛と勇気と主役の意地（!?）を持ってミッキーは進む！

星空を飛行するミッキーなんてハマりすぎ。うーんファンタジック。

おしりフリフリ ドナルドダックの巻

ちょっと大きめのおしりが災いしてか(?)ところどころミッキーとは違った面を進んでいくドナルド。彼には葉っぱに乗っての急流下りや、南の島でのプレイなどが待っている。特にステージ4でプレイできるミニセットの町は作者の思い入れが伝わってきそうなほどディズニーらしくてかわいいぞ。

急流下りはちょっと手こずるかも。慣れると楽しくてやみつきになるぞ。

この背景は凝っているぞ。後ろにいるラッパの兵隊さんも可愛いのだ。

仲よく遊ぼう！ 2人プレイの巻

2人同時プレイだと画面にミッキーもドナルドも登場。うーん、トクした気分だな。キャラクターどうしでロープを使うなどの協力プレイが楽しめるし、安心感も2倍になる。これならラクにクリアだね。

ロープを垂らして引き上げてもらえる。

ミッキーに引っ張ってもらって、ほらこの通り。通れちゃったよん。やっぱり2人は仲がいいよね。

とにかく……

まさにディズニーの本領発揮といったファンタスティックなゲーム。登場するキャラクターたちもトランプの兵隊など、どこかで見たことのあるものばかりだ。ステージもたった5つとは感じさせないほどいろいろなワールドを盛り込んである。

難しくはないけれど、こんなに多彩なアクションが楽しめるゲームはなかなかないと思うぞ。

ドナルドダックの4つの秘宝

G・G

●セガ／'93年12月7日発売／3,800円／4M／1人プレイのみ

ドナルドダックが主役のコミカルアクション登場！ ドナルドの多彩なアクションをじっくり味わってほしい。4つのラウンドのどこからでも始められるのがウレシイね。

ドナルドダックと一緒に無人島で冒険だ！

ディズニーの人気者ドナルドダックが、またまたゲームギアに登場だ！ 今回、ドナルドが挑戦するのは、無人島での冒険だ。

無人島で探検中に見つけたペンダントの呪いで、風船みたいになってしまったスクルージおじさん。この呪いを解くためには、島に隠された4つの秘宝を探しださなくてはならないんだ。ドナルドとスクルージおじさんの運命は、プレイヤーであるキミの腕にかかっているぞ。

ヒューイ デューイ ルーイも一緒だ！

オープニングのシーンだ。風船になって飛んで行ってしまったスクルージおじさん。冒険の舞台の無人島へ急げ！

4つの秘宝はどこ？

ドナルドの行く手には、トラップやおジャマキャラクターがいっぱい！ アクションゲームとしての難易度は低めだけど、油断は禁物だ。

探検する無人島は、4つのエリアに別れ、それぞれ秘宝が隠されているぞ。

○ブロックをKICK！
ブロックをキックして、オジャマキャラクターにぶつけよう。

○ジャンプで乗っかる！
おジャマキャラクターの真上を狙ってジャンプしよう。おしりでつぶせ。

谷間

落ちてくる丸太を登っていったり、氷だらけの洞窟に入ったりと、ちょっと難しいエリアだ。足場や時おり吹いてくる風に気をつけて慎重に進んでいこう。

丸太を渡ってガケの上に進んで行こう！

ジャングル

広いジャングルとサバンナが舞台。おジャマキャラクターも少ないし、意地悪なしかけもない。操作をマスターするのにぴったりのエリア。手始めとして、まずはノーミスでクリアしたいところ。

お肉を取ると、ライフが回復。パクパク。

火山

マップの構成が、多少複雑になっている。おジャマキャラクターも、わりと多く出てくるぞ。火山の炎や岩石などにも注意。ジャンプのタイミングが大切だ。慎重に行こう。

火山が吹き上げる岩を足場にして進め。

入り江

ドナルドの水着姿がカワイイ!? 島の入り江にある海中が舞台。他のステージと違ってジャンプでおジャマキャラクターをやっつけることができないから注意しよう。魚やウニは、やっかいだぞ。

水着姿のドナルドもかわいいぞ。泳いで進め。

Disney's Aladdin アラジン

G・G

●セガ／3月発売／3,800円／4M／1人プレイのみ

COMMING SOON！

メガドラ版ゆずりの美しいグラフィックと滑らかなアクション！ メガドラ版とちょっと違い、相棒のアブーも大活躍する最新作だ！

GG版の大きな特徴は、アブーが、大きな役割を果たすこと。お得意の素早さ(!?)で、アラジンに進む方向を教えてくれる。アブーがいないとクリアできないステージもあるぞ。そしてシャイな魔法のじゅうたんやジーニーも、アラジンを助けてくれる。じゅうたんに乗って炎の洞窟から脱出する高速スクロール面は、迫力満点だぞ。

アグラバの市場を駆け抜けるアラジン。キャラの動きもバッチリ。

アブーと一緒に、とっても恥ずかしがり屋の魔法のじゅうたんとご対面。

A MAGIC CARPET!

家庭用の「餓狼伝説スペシャル」では、コマンドを入力すればリョウが使えるらしい。

HYPER GAME MACHINE

OH! NEO GEO Vol.18

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

PLAYER SELECT

ファイターズヒストリーダイナマイト

©1994 DATA EAST
発売日未定　価格未定　容量未定
ゲーセンでは3月稼動予定

ボタンは減ったがキャラクターは増えました

「ミラクルアドベンチャー」で華麗に参入したデータイーストが、早くも第2弾を発表した。その名は、「ファイターズヒストリーダイナマイト」。1年前に登場した「ファイターズヒストリー」を改良したダイナマイト版だ。巷で話題になっちゃってるアレですな。

改良点は、第一に操作系。強中弱の6ボタンから強弱のみの4ボタンに変更された。第二にダイナマイト版の名に恥じぬ必殺技の増加。使える使えないはともかく、派手に仕上がってる。そしてキャラクターが追加されたうえ、前作で選べなかったキャラクターも使えるようになった。愛しのカルノフが使えるなんてみんな幸せ者だ。

必殺技もすげえぜ!

ほとんどのキャラクターが、新たな必殺技を会得して戦いの舞台に立つ。強力なものから笑えるものまで様々あるが、一度は見ておきたい技がミゾグチのごっついタイガーバズーカだ。気合を溜めている間にやられちゃうけど。

システムはそのままに

弱点を集中攻撃すれば、土壇場の大逆転も夢ではない。この基本システムは覚えておいて損はない。

テコンドーの人が加入だッ!

新規加入者の1人、韓国のヨンミーだ。彼女はテコンドーの使い手らしい。必殺技として、空中から華麗な攻撃を魅せるオーラスマッシュや、威力抜群のネリチャギが使用可能だ。最近はテコンドー流行りなのでぜひ扱ってみたい。

ヤツらも扱えるぞ

前作では敵として立ちはだかっていたクラウンやカルノフが、自分の手で操作できる。こうなったらオススメはカルノフしかない。なんてったって神の召使い(元だけど)だ。偉いに決まってる。ロシア出身とは初耳だが……。

ケニアなヤツは空手で戦うぜ!

こちらも新しく戦うことになったケニアのザジイ。ケニアで暮らしながら空手マスターとして成長した努力家だ(たぶん)。必殺技は、バルカンフアックやヘルファイアー、それにダッキングなどが使える。

How to Operate

●8方向レバー
キャラクターを動かすための棒。上に入れればジャンプし、下ならしゃがめるぞ。

●Aボタン
威力の弱めなパンチがほとばしる。威力は弱くてもスピードの速い攻撃が望める。

●Bボタン
強烈なパンチが繰り出される。ガードされずにお見舞いすれば、効果はデカイ。

●Cボタン
弱いが速い蹴りが出せる。「餓狼伝説」シリーズとは配置が違うことに注意せよ。

●Dボタン
攻撃力は高いが、スキの大きい蹴りを出す。しゃがんで蹴れば足払いも可能だ。

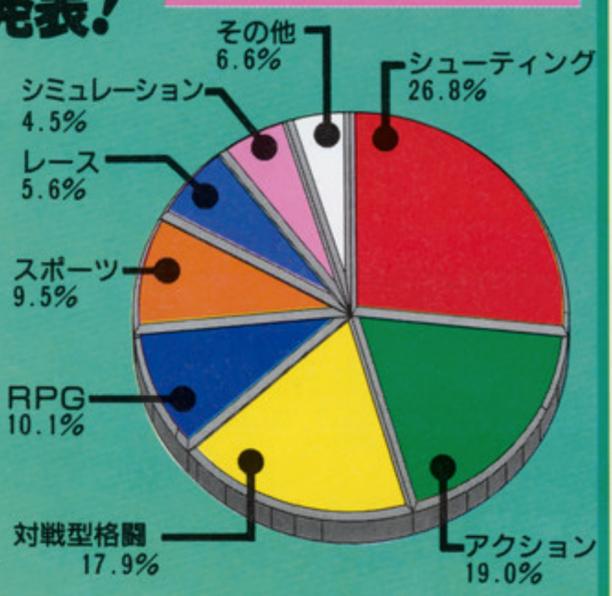
アンケートの結果とプレゼント当選者発表!

11月号でお願いしたアンケートだが、御協力感謝します。んで、その結果だ。

予想以上にシューティング希望数が多かった。発売数は少ないが、秀作が目立つからだろう。また、対戦以外のアクション希望も多く、対戦型格闘に飽きた人が増えたということが見てとれる。ユーザーの希望を理由に対戦型格闘を作ってきたエス・エヌ・ケイには考えていただきたい結果だろう。

おもしろいところでは、「餓狼伝説」のキャラクターを使ったRPGや野球、それにレースなどいろいろな要望があった。またこのような機会があったら協力して下さい。(担当：梶原製作所)

NEO・GEOで遊びたいジャンルは?

ジャンル	割合
シューティング	26.8%
アクション	19.0%
対戦型格闘	17.9%
RPG	10.1%
スポーツ	9.5%
レース	5.6%
シミュレーション	4.5%
その他	6.6%

ブルゾン当選者

福井県　村中聖志　滋賀県　中山　毅
東京都　國友亜矢子　山梨県　村中庄人

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

アルファ電子(現A.D.K.)製作の「ニンジャコンバット」を縦スクロールにしたような忍者アクション。無茶苦茶な設定や独特なノリはそのまま。新たにコマンド式の必殺技を織り混ぜ、攻撃が多彩になった。続編の期待される作品だが、一般ウケしないので絶対無理でしょ。ちぇ。

ニンジャコマンドー　23,800円
'92年5月29日発売　容量54メガ

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! Game Gear

<SPECIFICATIONS>
MODEL No. : HGG-3210(GAMEGEAR)
CPU : Z80A(3.58MKz)
WORK RAM : 8KB／VIDEO RAM : 16KB
3.2"BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1994, FEBRUALY, 8TH

GGは今月も新作ソフトの数が多いぞー。その数、なんと7本(このページでは紹介しなかった「アラジン」を含めると8本)。これだけのソフトがあれば、もうメガドラもいらない!?

バトルトード

完成度 100%

●セガ／1月14日発売／3,800円／ACT／2M／1人プレイのみ

海外モノの移植作、主人公はカメじゃなくて……

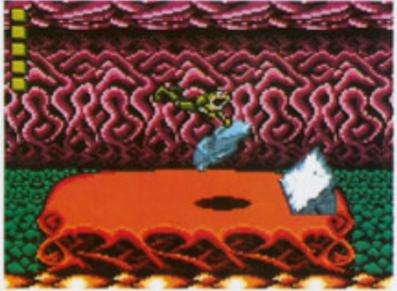
ＮＥＳ(ファミコン)から生まれ、メガドラにも移植された一風変わったアクションゲーム「バトルトード」。ＧＧ版はステージ構成やグラフィックはもちろん、各キャラの動きまでオリジナル版とほぼ一緒という移植度の高さがウリになっている。ま、逆に言えば原作が持つ大味感も移植されちゃっているが……。

でも「ニンジャタートルズ」のカメ軍団といい、このゲームのトード(カエル)といい、海外ってゲテモノブームなんでしょうかね？

STAGE1

ステージ１は、最後に超巨大な敵キャラが登場する。あまりの大きさに驚き、顔がデフォルメ状態になったトード君。カワイイ奴ぅ。

STAGE2

ロープにつかまって、ひたすら下へ進むステージ。キックの反動を利用して、襲いかかるカラス達をバシバシとやっつけてしまおう!!

STAGE3

高速ホバーに乗って浮き島を飛び跳ねろ!! 着地に失敗すると即ワンミスにつながるので、難しいステージの一つだ。マップを覚えろ。

STAGE4

地面が氷でツルツルになっているため、とっても動きづらいステージ4。雪のタマを投げてカベを壊したりといった仕掛けがあるぞ。

「バトルトード」ココが好き

●虫を食べてHP回復●

ステージの途中で飛んでくる虫(ハエ？)をパクッと食べると、トードの体力が回復する。他にも体力ゲージのＭＡＸ値をアップさせる特殊アイテムなどが用意されている。しっかり食べて、パワーアップすること!!

ムシャパクッ

●倒れたヤツにトドメをさせ●

敵の近くで攻撃ボタンを連打するだけで、トードはパンチやキックを使い分ける。こういった操作方法のイージーさが、このゲームのイイところだ。倒れている敵にトドメをさせるようになっているのもウレシイ。

ガスガスッ

リディック・ボウ・ボクシング

完成度 100%

●マイクロネット／1月21日発売／3,800円／SPT／2M／通信対戦あり

ヘビー級チャンプとのタイトルマッチに挑戦!!

ボクシングの元ヘビー級チャンピオンと言えばマイク・タイソンが有名だけど、リディック・ボウもその１人だったことを知っているだろうか？　本作は、そのボウと戦えるボクシングゲームだ。ゲームモードはエントリーされている25人のボクサーとなりチャンピオンを競う１Ｐマッチと、対戦プレイの２Ｐマッチが用意されている。40試合をこなすと引退が待っているというシビアさがヨイゾ。

ランキング25位からスタート

１Ｐマッチで試合をするには、まず自分のボクサーを決めねばならない。まずは顔やトランクスの色を変えてみよう。

ダウーン!!

試合に勝つと、ジムのトレーニングに入る。ボクサーの能力を上げよう。

エコー・ザ・ドルフィン

完成度 70%

●セガ／3月発売予定／3,800円／ACT／4M／1人プレイのみ

エコー君はGGでもキューします

突如セガから発表されたGG版「エコー」。完全移植を目指して制作されただけあって、イルカのエコー君の動きは非常にスムーズ。セガロゴの表示やタイトル画面でイルカの声がサンプリングで流れたりと、オリジナルにはないサービスも満点だ。現在日本語化作業の真っ最中。再びあの大海原に出発だ！

各面のクリア方法がメガドラ版と同じものなのかどうかは、まだ不明だ。

エコーの出す超音波を使えば、簡単に全体マップを見渡すことができる。

ワーイ 大空だー!!

ゲーム序盤で見られる、エコーの仲間達が大空に吸い込まれていくワンシーン。

目が、目があまりにもカワイすぎるエコー君。キューキュー鳴く声はGGオリジナルだ。

バスターファイト

完成度 80%

●セガ／2月11日発売／3,800円／ACT／2M／通信対戦あり

モータルに次ぐ格闘ゲームが早くも登場

「モータルコンバット」で急激に盛り上がったGGソフトの格闘ブーム（？）。セガも負けじと、格闘系の新作を発表だ。プレイヤーキャラは4人しかいないが、必殺技・投げ技などなど、最近の格闘ゲームの〝お約束〟がすべて使えるのは御立派。シンプル操作ながら、多彩なアクションを繰り広げることができるぞ。

各エリアにいるコンピュータキャラを倒すのがゲームの目的。

必殺技に限らず、各キャラによって使える技は変わってくる。

キャラの動きに注目！

ゴンザレス

ハヤテ

BONUS STAGE ひたすらブッコワせ!!

フォークリフトを一定時間内に壊しまくるボーナスステージもある。

小特集 今年のGGタイトルは期待しちゃっていいぞ!!

最近の新作GGソフトはとにかく活気にあふれている。先月紹介した「T２」や「剣勇伝説YＡIBA」を含めると、GG史上では一番の豊作シーズンなのではないだろうか。

そこで今回は、来月以降に発売される新作ソフトをまとめて紹介することにした。中でもセガのイチ押しは、ソニックファミリーが総登場する「ソニックドリフト」だとか。編集部のイチ押しは「女神転生外伝」だけど、「エコー〜」や「バスター〜」も見逃せないよね。

ソニックドリフト

●セガ／3月発売／価格未定／RAC／4M+B／通信対戦あり

全18コースに分かれた計３ゾーンを、ソニック達が爆走するレースゲーム。ドリフトという高等テクを気軽に使えるのが一番のウリ。

ゲームモードは３種類。キャラはおなじみこの4人（？）から。

選んだドライバーによって、ダッシュやジャンプ、機雷をまく（？）といった特殊操作ができる。得意なコースを選ぼう!!

女神転生外伝 ラストバイブル

●セガ／3月発売／5,500円／RPG／4M+B／1人プレイのみ

同名タイトルのゲームボーイ版をアレンジした移植作。登場するキャラクターはすべてGG用にオールカラーの描き直しをしている。

女神転生シリーズならではの、悪魔関係のモンスターに注目。

画面構成はオーソドックスな2Dフィールド型のマップを採用。ゲームボーイ版と違ってカラーなのはウレシイ。

マクドナルド ドナルドのマジカルワールド

●セガ／2月25日発売／3,800円／ACT／4M／1人プレイのみ

スクロール型のACTだが、ロナルド・マクドナルドが魔法のパラソルを持っていたりと、メガドラ版とは違う内容のゲームだとか。

魔法のパラソルを使えば、敵の攻撃をよけたりできる。

タントアール

●セガ／4月発売／3,800円／ETC／4M／1人プレイのみ

ゲーセンで人気のパーティーゲームが早くも登場する。迷路や絵合わせパズル、間違い探しなどのミニゲームをクリアしていこう。

気楽に遊べるゲームのひとつ。結構人気が出そうだね。

GG HOTLINE

●名作コレクションについては俺も言いたい！「忍」もよろしいが、「アーリエル」はどうしたぁ！GGでナンバー1のタイトル（勝手に決定）だし、某月刊誌ではいまだに（笑）コミックをやっているというのに。いーかセガ！「SF外伝」みたいに「アーリエル」も名作入りさせ、続編も出すのだ！いえ、出してください（東京都・もりたとおる）——そのとおり!!「アーリエル」は当時のGGソフトの水準ではかなりデキがいいソフトで、担当者も結構ハマりました。「アーリエル2」、セガさん作る気ありません？

BEメガ裏技リーグ Vol.46

今年最初の裏技は「ダイナ２」特集だ。前作と同様、隠し面は他にもありそうなので、みんなも探してみてくれ。「サンダーバーズ」は１回休みだけど許して！

ダイナブラザーズ2

2軍 2人対戦ゲーム「ダイナ・ファイト」のパスワード

まずメニューでパスワードを選択したら、「FIGHT」か「DASH」と打ち込む。すると、２人対戦専用のダイナ・ファイトという隠しゲームで遊ぶことができる。

（神奈川県・佐久間孝司）

パスワード画面で「ＦＩＨＧＴ」もしくは「ＤＡＳＨ」と入力。すると卵がキラリと光って……。

２Ｐ対戦専用のダイナ・ファイトに突入。「DASH」だと、キャラクターが４種類増えているのが笑える

中央の卵が光った時にボタンを押すと、キャラクターがいろんな行動を起こす。見た目は格闘アクションっぽいけど、実際はジャンケンみたいな感じだ。

操作方法

A、Cボタン	攻撃（通常のアタック）
Bボタン	防御（草食獣・卵食獣・飛行型のみ） 強力な攻撃（上記以外の肉食獣のみ）
左、右	回避（相手の攻撃をかわす）

対戦のルール

●中央のThe EGGが光った時にボタンを押すと、各キャラがそれに対応した動きをする。攻撃が当たると体力（卵の数で表示）が減っていき、なくなると負けになる。●キャラの動きは基本的に攻撃、回避、待機（何もボタンを押さない）の３種類に大別され、それぞれジャンケンのような３すくみとなっている。攻撃は待機に、待機は回避に、回避は攻撃に対して勝てる。●Bボタンの防御（一部のキャラのみ）は確実に攻撃をかわせるが、卵半分の体力を消耗する。●Bボタンの強力な攻撃（これも一部のキャラのみ）は、当たれば卵２個ぶんのダメージだが、はずした場合のスキが大きい。●２ターン以上待機してから攻撃すると必殺技が出る。当たると卵３個ぶんの大ダメージ。また、同じ条件で連続技が出ることもある。●何度か連続して攻撃をくらうと気絶する。

補欠 キャラ紹介を見る

パスワード入力画面で「ＳＨＯＫＡＩ」と打ち込むと、オープニングの後に流れるキャラクター紹介（プレイヤー側の恐竜）をすぐに見ることができる。

（東京都・ジャムを持参）

今度は「ＳＨＯＫＡＩ」と入力。すると文字どおりに……。

プレイヤー側のキャラクター紹介が始まる。これは電源を入れた後のデモでも見られるけど、「今すぐ見たいっ」という人は使おう（そんな人いるのか？）。

2軍 隠しステージのパスワード

パスワード入力画面で以下の表のように打ち込むと、いろいろな隠しステージをプレイすることができるぞ。

（東京都・守屋洋・18歳）

「ＤＢＴＷＯ」でこのマップに。ダイナブラザーズ２のＣＭか？

「ＲＯＵＬＥＴ」でルーレット面に。やってみると普通っぽい。

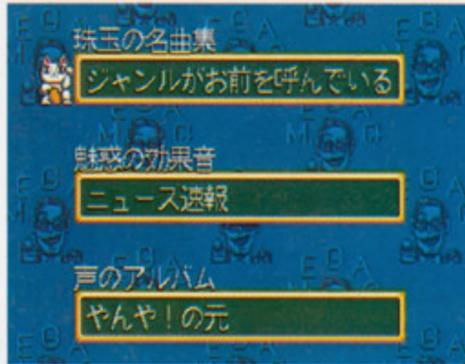
BEEP	四角い形のマップ。なぜか本誌の名前の４文字がゲーム進行に応じて浮き出る。
CSK	ＣＲＩの３文字がクッキリと浮かび上がるマップ。
DBTWO	地形マップにステゴの姿が描かれている。
DARUMA	上下逆さまに見てもダルマの顔が！
HOSHI	三日月と星が見える。プテラを生まないと……。
NOMISO	むき出しの脳味噌。ちょっと気持ち悪い。
NABEO	横から見たお鍋。上のほうは鍋つかみなのかな？
CHORO	時間がたつとチョロ吉がゾロゾロゾロゾロ……。
ROULET	見た目は面白いけど、地形は危険きわまりない。
RIERIE	トリケラとコロむんきが一列に並んで大混戦！

パーティークイズMEGA Q

アマ

珠玉の名曲集

タイトル画面にメニューが表示されてない時にA、B、Cボタンをいっぺんに押す。すると「珠玉の名曲集」というサウンドテストに入れるぞ。

（埼玉県・目芽虎半平太・18歳）

BGM、効果音、音声を思う存分聴けるのだ。それぞれのタイトルがけっこう笑える。

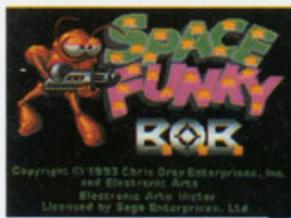
スペース・ファンキーB.O.B.

2軍

残機&武器が無限になる

まず、2P側のパッドのBボタンを押したまま電源を入れて、そのままタイトル画面が出てくるまで待つ。

その後普通にゲームを始めると、ボブの残機が16、武器とアイテムがいっぱいの状態でプレイできる。また、プレイ中にミスをしても、ボブの残機が減らなくなっている。

（愛知県・閑職警官ボブ・19歳）

2P側のBボタンを押したまま電源を入れ、タイトルまで進める。

ただそれだけで残機が減らないばかりか、武器がすべていっぱいに。こりゃ楽だわ。

ロケットナイト アドベンチャーズ

1軍

ステージセレクト

電源を入れた後、コナミのロゴが表示されているあいだに方向ボタンを「上、下、上、下、上、下、上、下、上、下、左、左、右、右、右、右」の順に押す。

成功した場合はミスをした時の効果音が鳴るので、次にタイトル画面で攻撃ボタン（操作設定を変えていない場合はAボタン）を押したまま、スタートボタンを押そう。するとステージセレクトの画面になるぞ。

（三重県・佐野昭彦・16歳）

コナミロゴの画面でコマンド入力。わかりやすく言うと上、下を5回、左を2回、右を4回だ。

次にタイトル画面で攻撃ボタンを押したままスタート。難易度設定は変えてもかまわないぞ。

するとステージ7までセレクトが可能になる。これでハードも楽になる？

ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士

アマ

部隊の名前を変更する

まずメイン画面か戦略画面で部隊表を表示して、適当なキャラクターにカーソルを合わせる。それからスタートボタンを押すと、画面が切り替わってユニットの名前を変更することができる。

（大阪府・池田武司・19歳）

アマ

隠し画面？

まず、ディオス、リドリー、ユーナス、エウレカ、カウスなどの、女の人が出てくる酒場に入る。

そして1人で酒を飲み続けていくと、5杯目で女の人が下着姿に、10杯目で……。

（長野県・塩田耕治・25歳）

フリントストーン

1軍

ステージセレクト

タイトル画面（メニューがない状態）が表示されている時に、方向ボタンの左とA、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、ステージセレクトに入れる。

（愛知県・ヤダダバダ・22歳）

左＋A、B、Cボタンを押したままスタート。イージーは4面、ノーマルなら6面まで選択できる。

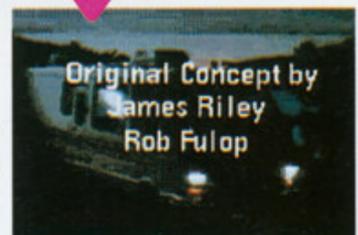
ナイトトラップ

アマ

簡単なリセット方法

ゲーム中にA、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、リセットがかかって一瞬でタイトル画面に戻ることができる。

（福岡県・平野哲也・19歳）

プレイ中にA、B、Cを押したままスタートボタン。もしくは、この画面でA、B、Cを押したままスタートボタンを押す。

すると一瞬でタイトル画面に戻れる。いちいち電源を入れ直すより速いぞ。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。

■採用者には規定の謝礼（大リーガー～1軍は希望のメガドライブソフト1本かGGソフト2本。2軍～草野球は図書券）と、本誌オリジナルテレホンカードを全員に進呈します。

ハガキの書き方

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可）。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク株式会社
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

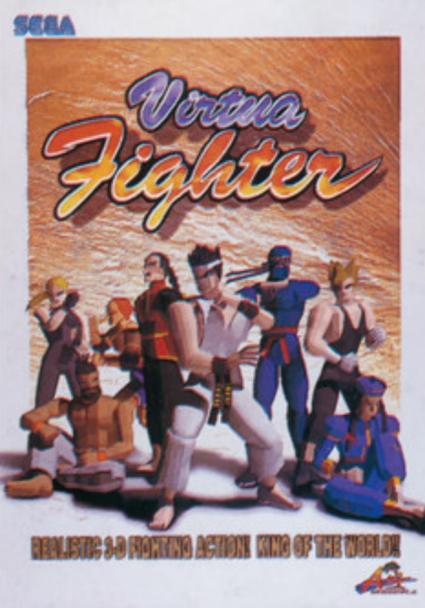
●裏技リーグ欄外編《パワーモンガー》【全マップをクリア】A、Cボタンを押したまま電源を入れて、メニューで「コンティニュー」を選択すると、すべてのマップが制覇された状態になっている。（東京都・アクション大魔王）←あとは右下のマップをクリアするだけってわけだ。2軍に認定。

BEメガ読者プレゼント 1994年2月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円（1月24日からは50円）切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。今月号の締め切りは、2月7日（消印有効）です。当選者の発表は、4月号の誌上で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（TEL 03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト 30名
2 お好みゲームギアソフト 5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年1月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3「バーチャファイター」特大ポスター 5名

ゲーセン登場と同時に人気急上昇のポリゴン戦士、アキラ達が君の部屋にやって来る。これはほしいだろ？
非売品／提供：セガ・エンタープライゼス

6「餓狼伝説」'94カレンダー 10名

こちらは「餓狼」の12大スターが1年間付き合ってくれる。もちろん舞ちゃんは8月に登場だ！
非売品／提供：SNK

4「シャイニング・フォースII」サウンドCD 10名

S・FIIのサウンドをゴージャスにアレンジし、50分の交響組曲に。あの冒険の記憶が蘇る1枚。
提供：パイオニアLDC

7 '94光栄オリジナルカレンダー 5名

生頼範義氏が描いた光栄ソフトのイメージイラストで飾る、CDサイズのミニカレンダー。
提供：光栄

5 カプコンオリジナルカレンダー'94 10名

カプコンのゲームキャラが総出演。今年、メガドラでおなじみになるのはこの中の誰だろう？
非売品／提供：カプコン

8 '94年ミニカレンダー5個セット 3名

机の上にさりげなく置ける便利なミニサイズ。ねこ、アニマル、海の友達、アリス、そしてシンプルタイプをまとめて。
提供：アレフ

INFORMATION

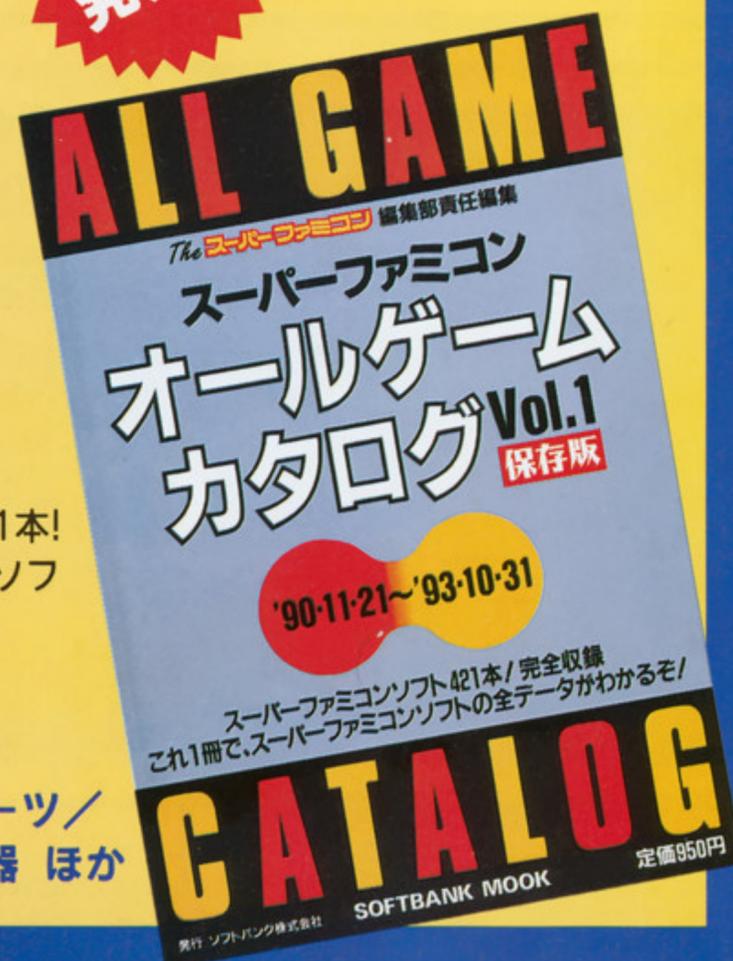
巻頭の特報にもあるように新年早々、サターンをはじめ次世代ゲームマシンの情報が、あわただしく入ってきた。今年秋の発売に向けて、次世代ゲームマシン関連の動きがますます加熱していくことだろう。ところで、毎年恒例のメガドライブ・アカデミー賞、いかがだったでしょうか？　いつも思うことなんだけどメガドラユーザーは熱い。BEメガの読者参加企画やアンケートハガキなどで、真剣な意見を活発に送ってくれる。BEメガも、こうしたユーザーの声に耳を傾け、ユーザーとの双方向性のある誌面作りにはげみ、ゲームの楽しみ方を模索していきたいと思ってます。というわけで、今年もよろしくね。

次号は、2月8日(火)発売です。

質問テレフォン
03・5642・8185
月曜日～金曜日の午後4時～6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

本誌ではメガドライブ及び一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
［資格］ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。
編集雑用希望者：体力に自信のある方。
［応募要項］ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF
●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤　裕
●副編集長
桑原　修
●編集スタッフ
西村　亨
石坂英作

田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木　剛
（CUE）
脇野佳昭
吉岡聖乃
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポイント）
Special Thanks
MEGA PLAY(U.S.A)
GAME FAN(U.S.A)
MEGA FORCE (France)
GAME CHAMP (Korea)
●編集アシスタント
金田綾緒
長　ちのり
猪苗代憲
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
櫛田理子
渋谷洋一
石渡健太
作山哲広
森崎雄司
永田洋子
沼田康博
●レイアウト
渡辺　縁
村田雅英
星　涼二
Have a Nice Day
黒川修二
土井野修清
水野康子（TWIN STAR）
出口洋介
小野田由美
深田眞理子
岡野奈保子
市川和久（プロスペック）
藤田　正（プロスペック）
スタジオ・ビー・フォー
ギャングランド
●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
佐々木彩子
●イラスト
八重樫彩藏
湯川安芸子
中元正敏
吉村勇子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

熱血！テニスゲーム！

デビスカップ
DAVIS CUP™
TENNIS

燃える2人同時プレイ、
対戦、ダブルスOK!

デビスカップはもちろん、世界をまわり賞金稼ぎをする
チャンピオンシップなど5種類のプレイモードでエキサイト！

2月発売予定！
希望小売価格
7,800円（税別）

HI-SCORE 500000
SCORE 80160
CREDIT 3

最高のショータイムを見せてあげよう。

グラインドストーマー（仮称）

94年春、発売予定！

TENGEN

この見開きページを真ん中から山折にすると、なんと！ テンゲンだけを大特集したビーメガができるのだっ!! これによって、今後、ビーメガはテンゲンの占領下にはいる（予定）。ふはははは。だが、これは、世界テンゲン化計画の序盤にすぎないのだ。次はもっと……（以下自粛）

まんなかを折ってみよう！

BEEP! ▶メガドライブ◀
1994 2月号外 FEBRUARY
1994年2月1発行 （毎月1回1日発行）
発行 株式会社テンゲン
〒110 東京都台東区台東4-20-6
カスタマーサービス:03(3835)7999 (月)～(金)10:00～17:00(祝・祭日除く)
※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。
定価490円（本体476円）

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 2月号外 FEBRUARY

TENGEN MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ!

メガドライブ

490 YEN

1994年2月1日発行
(毎月1回1日発行)

綴じ込み付録SPECIAL
ガントレット
ウィザードの新作水着ポスター

TENGEN PRESS
秘密の新作
愉快な新作
最高の新作 ほか

コミック
マーブルマッドネス
ビー玉の気持ち－第7回－
ペーパーボーイ
新聞配達の若大将－新連載－

特報!
グラインドストーマー(仮称)

特集
デビスカップで彼女が出来る!?
ダブルスの誘い方、対戦で上手に勝たせてあげる、
ボロ負けしたときの言い訳100選 ほか

MEGA DRIVE

めざせ獄門島、不敗神話を打ち立てるのは君だ！

幽☆遊☆白書 外伝

ゆうゆうはくしょ・がいでん

暗黒武術会出発2日前、幽助たちは何を見たのか。
突然襲い来る人間界崩壊の一大危機を乗り越え、魔界に送り込まれた幽助たちが遭遇する敵とは、
これまで明かされることのなかった謎の2日間、想像もしなかった妖魔たちとのアクションバトルが君を待っているぞ
技をみがけ！そして究極の敵、超闘（ちょうじょう）を倒すのだ！

オリジナルストーリー・衝撃のアクションバトル

メガドライブ専用ゲームソフト 1月28日発売予定
幽遊白書・外伝 価格 8,800円

メガドライブ2
コンパクトになった
16-BIT
高性能マシン!!

好評発売中！
12,800円

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事務所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月〜金曜日：10時〜17時（祝祭日除く）

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

BEEP! メガドライブ
1994 2月号 FEBRUARY
1994年2月1日発行（毎月1回1日発行）第10巻2号通巻110号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価490円（本体476円）
Printed in Japan
T1017659020494
雑誌17659-2